ALL ABOUT VAMPIRE HUNTER

オール・アバウト・
ヴァンパイア ハンター

TM
© CAPCOM

Darkstalkers' Re



ドット絵芸術の
粋を凝縮せよ

カラー写真3300点!!これぞ永久保存版!!
史上初!アニメーション・タイムチャート掲載
"禁断"のイラスト・各種データ一挙公開
必読!!ゲーム・システム徹底解析
完全攻略法から楽譜集まですべてを網羅!!

STUDIO BENT STUFF
スタジオベントスタッフ・編



究極生命体パイロンにより，呼び覚まされた「闇の住人」
――ダークストーカーズ。
戦いは熾烈をきわめ，黒き波動が血をこがす。
そして今，彼らに向けられる新たな挑戦者の視線。
『魔道に生きるものどもよ，この手で滅してくれる!』
闇ふたたび覚醒す……解きはなて，真の力を!

ALL ABOUT VAMPIRE HUNTER

Darkstalkers' Revenge



CONTENTS

§1 BIRTH 3

開発チームInterview 4
THE PROTOTYPE OF DARKSTALKERS 8
FORBIDDEN ILLUSTLATIONS〈禁断の絵画展〉 13
BEFORE THE BIRTHDAY 16
1995年3月 「V・H」生誕 18
VAMPIRE HUNTER In U.S.A. 20

§2 DARKSTALKERS 21

本章の見かた 22
飛び道具の部屋 47
自決の部屋 79
ダンクの部屋 93
裁きの部屋 129
知られざる当たり判定の世界 ① 165
知られざる当たり判定の世界 ② 177
エンディング・ギャラリー 189

§3 SYSTEMS 193

基本ルール 194
操作方法 196
スペシャルストックゲージ 198
基本技 199
必殺技 200
ES技／EX必殺技 202
飛び道具 203
投げ技 204
追いうち 206
移動起き上がり 207
キャンセル 208
チェーンコンボ 210
オートチェーンコンボ 211
ヒット効果 212
地上ガード 213
空中ガード 214
オートガード 215
ガードキャンセル 216
当たり判定 220
ダメージと得点計算 222

§4 HOW TO WIN 223

CPU攻略 224
対戦攻略 240
連続技研究委員会 272
攻略用語事典 276

§5 VALUABLES 227

Official Stories 278
VOICE COLLECTION 285
勝利メッセージDATA FILE 286
禁断の章 290
「ヴァンパイア ハンター」超情報局 299
「ヴァンパイア ハンター」楽譜集 302
STAFF CREDIT 320

キャラクター別INDEX

	§2(技データ他)	§4(CPU攻略)	§4(対戦攻略)
ドノヴァン	24	226	244
レイレイ	36	227	246
デミトリ	48	228	248
ガロン	56	229	250
ビクトル	68	230	252
ザベル	80	231	254
モリガン	94	232	256
アナカリス	106	233	258
フェリシア	118	234	260
ビシャモン	130	235	262
オルバス	142	236	264
サスカッチ	154	237	266
フォボス	166	238	268
バイロン	178	239	270



BIRTH



『ヴァンパイア ハンター』開発チーム

Interview

手描きならではの味を大事にしていきたい

前作の登場から約8カ月の月日を経て、僕らの前に姿を現した『ヴァンパイア ハンター』。開発者のかたがたは、どのような想いを込めて、この作品の制作にあたったのだろうか。新システムの誕生秘話から、開発時の苦労話、さらにはファン必聴のエピソードの数々まで、開発チームを代表する4名のかたに語っていただいた。対戦格闘ゲームの現状に対する率直な意見も聞くことができたのだ。(聞き手:山下 章)



株式会社カプコン 商品開発本部 AM制作部 企画制作課 課長
船水紀孝
NORITAKA FUNAMIZU
現在、カプコンのアーケード・ゲームを支える監督役。代表作は「天地を喰らう」シリーズ、スト!!シリーズなど。

プレイのしやすさを第一に

――『ヴァンパイア ハンター』の企画は、いつ頃からスタートしたんでしょうか?

船水:「ヴァンパイア」というタイトルは当初からシリーズ化していこうという計画がありまして、前作『ヴァンパイア』が終わった時点で、つぎの作品に入ろうということだけは決定していたんです。

――『ヴァンパイア ハンター』というゲーム名は、最初から決まっていたんですか?

大野:開発がスタートした当初は、「ヴァンパイアダッシュ」――略して「Vダッシュ」とか、「スーパーヴァンパイア」とか呼ばれていました。それが、ドノヴァンの職業が決まった頃から、「ヴァンパイア ハンター」という名前で呼ばれるようになっていきましたね。

――前作の『ヴァンパイア』に対するユーザーからの反響はどうでしたか?

船水:キャラクターに思い入れを持ってくださるファンが非常に多かったのには驚きました。この部分に関しては、ウチのゲームの中でもトップクラスだと思います。それに対して、いわゆるゲーマーの人たちの評価は両極端だったようですね。『ヴァンパイア』は、いろいろとシステム的に新しいことをやっていたんですけど、「操作がむずかしい」という声をよく聞きました。反対に、そのシステムを理解して、ものすごくのめりこんでくださった熱狂的なファンのかたがたもいましたね。

――最近、『ヴァンパイア』のキャラクターたちは、すごい人気ですよね。

船水:そうなんですよ。ただ、キャラクターは人気あるけどゲームがつまらないというものにはしたくなかったんで、カプコン・ファンのゲーマーのかたにも喜んでプレイしてもらえるようにと、「ハンター」でもいろいろと苦労しました。

――具体的に前作からどういうところを変えていこうと思われたんですか?

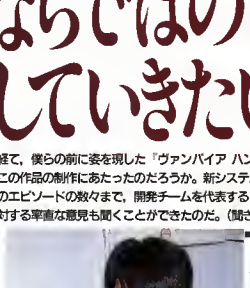
船水:やっぱりプレイのしやすさですかね。「ゲームは見ているだけで、プレイはちょっとできない」という初心者のかたにも、気軽に遊んでもらえるようにしていこうと。前作は、格闘ゲームになじみのない人にとって、結果的に敷居が高くなってしまったかなという反省点もありましたので、コマンドをできるだけ統一して、入力もやさしくして、ということに気をつけました。キャラクターの強さのバランスもイチから見直しています。

――たしかに必殺技のコマンドが簡略化されているというのが目につきます。

船水:これはもう、プレイヤーの間口を広げるために、「X-MEN」あたりから導入されたコンセプトの流れとでも言いましょうか。ものすごい量の変則的なコマンドがコマンド表にダーッと書いてあったら、それを見ただけでどうしても諦めてしまうと思うんです。でも、それが慣れ親しんでいる昇龍拳コマンド、波動拳コマンドとかで、ある程度絞ってさえいたら、あとは個々の技の使いかたを勉強していけば闘えるわけですよね。

――『スト II』の最初の頃は、必殺技がだせてうれしいっていうのがあったんですけど、その時代はもう終わったということなんですかね。

船水:やはりだせたらうれしいのは変わらないんですけど、今は技を使いこなせることのほうが、うれしいんじゃないかと思うんです。まあ、あの当時は、複雑なコマンドというのが流行りだったわけ



株式会社カプコン 商品開発本部 AM制作部 企画制作課 主任
大野純一
JUNICHI OHNO
「ハンター」のメイン・プランナー。「ヴァンパイア」シリーズ以外に、「キャプテンコマンドー」などを手がける。

で、それは時代の流れの中でそういうふうになっていたわけですが、今はちがう。みなさん、そういうのにはもう飽きてきているんじゃないかなって感じています。やはり大半のプレイヤーは、勝いの駆け引きを楽しみたいのではないか、と。

――昔に比べると、技が読れていても、それに対するユーザーの反応って、なんか冷静になっている気がしますよね。

29,000項目以上に及ぶ調整

――今回のポスターに「14×(1,500+500)=28,000項目以上におよぶ徹底検証」というコピーがついていますが、この1,500や500というのは、具体的にどういう数字なんですか？

船水：これは各プレイヤーの動きなり、攻撃なり、ひとつひとつに入っている細かいデータを全部足した数です。

大野：具体的には、1人のキャラクターに300パターンくらいのアニメーションが用意されているんですけど、そのひとつひとつの絵に対して、当たり判定、押し合い判定といったものが別に用意されていまして、当たり判定ひとつとっても、その中身がまたいろいろあるんです。この技はドガードできないとか、空中ガードできないとか。あるいは、攻撃力や防御力、どのくらいヒットバックするのかとか、ヒットストップの時間とか……そうしたパラメータの数を合計すると、だいたい1,500くらいになると。で、残りの500っていうのは、各攻撃ごとのパラメータです。

――それらのデータを、前作からすべて見直されたわけですか？

大野：ええ。前作のものをベースにしてはいますが、全部いじってしまいました。

船水：さらにそのもとになっているメインのプログラムのほうも変えているので、厳密にいうと、調整したデータの数は28,000ところじゃないですよ。

――調整と言えば、技関係がすごく整備されたな、という印象を受けますね。たとえば前作では、ビクトルのジャイロクラッシュのスペシャル柄は、敵中強パラパラに変化していたわけなんですが、これをひとつにまとめたりとか、ハイキガバスターをギガバスターのES版あつかいにしたとか……。前作でパラパラになっていたものを、きちんとノーマル時、ES時という形に収めましたね。

船水：やはり結編である以上、そういう編集作業っていうんですか、1回作ったものを残り1度再構築するという作業は、絶対やらなくてはいけないことのひとつですからね。

――前作には、スペシャル必殺技をはじめとする「隠し技」というのがけっこうあったと思うんですけど、今回はオルバスのカニパンチ（ダイレクトシザーズ）ぐらいで、あとはないですよね。

船水：できるだけそういうのをなくそうと思っていましたからね。最近の対戦格闘ゲームの流れとして、隠し技というのはあたり前のようになっているわけですけど、ナンでもカンでも隠せばいいってものではないんじゃないかと。『ハンター』では、あらかじめ「これだけの技がある」というのをだしておいて、プレイヤーのみなさんに、ゲームそのものの中もしろさを味わってほしい、という考えがありましたね。

気持ちのいいプレイを楽しめるようにしたCPU戦

――今回CPU戦も簡単になりましたよね？

船水：前作のとき、非常にむずかしいという意見が多かったんですよ。システムに慣れてもらうには、やっぱりCPU戦をプレイするのが一番なんで、そのために、できるだけ感めの難易度におさえてあこうかなと。それでいて、歯ごたえもあるものを目指したんですけどね。

大野：チェーンコンボやEX必殺技も、CPUキャラにはねざとキマりやすいようにしてあるんです。CPU相手に新しい技を使って、気持ちのいいプレイを楽しんでもらおうと思いまして。

船水：プレイヤーの行動に100%反応させようと思えば、CPUだから当然できるわけです。でも、そこまでやってしまったら、プレイヤーが何のためにお金を入れてるのか、わからなくなる。もちろん、アーケード・ゲームである以上、インカムも稼がなければいけないんで、プレイ時間うんぬんという問題はついてまわるんですけど、やはりプレイしていておもしろいCPU戦にしなければいけないと。そういう意味で、『ハンター』のCPU戦は、必ずしも満点ではないけれど、かなり高い点数をつけられるんじゃないかなと思っています。

――念のためにうかがっておきたいんですが、『ハンター』にゴウキは出現しないんですか？　取材バージョンの基板では、レイレイがゴウキ人形を投げるというのは、ありましたけど……。

船水：容量的に高杯だったから、使用キャラとしてのゴウキは入れられませんでした。最初は冗談で「ゴウカッチ」なんていうキャラを考えていたんですけど。サスカッチを黒くして、頭にチョンマゲ、首にはあの数珠をつけて、足に草履を履かせるっていう（笑）。

ターボモードにまつわる話

――ロケテスト・バージョンの『ハンター』には、スピード選択は入っていませんでしたが、ターボモードを入れるかどうかということについて、やっぱり悪藤があったんですか？

大野：ターボを入れたときに困るのが、キャラクターのパターンが飛んでしまうということなんです。ディスプレイには、60分の1秒に1回しか映像が表示されないんですが、ターボになると、内部的に60分の1秒を無視して進んでしまう。だから、どんなにたくさんのアニメ・パターンを持っていても、表示されない絵というのが生まれるわけなんです。『ヴァンパイア』シリーズは、せっかくキャラクターのなめらかな動きがウリのゲームなのに、そのアニメ・パターンが飛んでしまうとツライなあ、というのが正直ありました。あと、チェーンコンボの入力のタイミングがゲーム・スピードによって変わってしまうというのも、悩んだところなんですけどね。

船水：ただ、ロケテストて「速すぎる」って多くのプレイヤーの人たちに言われてしまうと、やっぱりそうだなっていうことで、結果的にターボを入れることになったわけです。

――ターボモードが初心者プレイヤーにとって足カセになってしまっている、ということはないでしょうか？

船水：それは否定できません。ただ、前作の「速さ3速の開きというのが大きすぎたんで、『ハンター』では、その速さをちがめてあります。

――今回のターボは、前作でいうところの2速ぐらいですか？

船水：2.5速とか、あいまいなスピード感だと思うんですよ、前作と比べると。

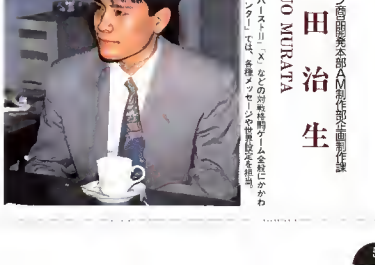
大野：動きのほうのデータも全部作りなおしてますんで、各キャラクターのもとのスピード自体が変わっているわけです。だから2.5速とかいう感覚がでてくるんですけど、『ハンター』のノーマルとターボは、前作の1速と2速をベースにしています。まあ、感覚的に言ったら、1.5と2.5くらいなんですけどね。

新システムについて聞く

――『ハンター』から導入された新システムについてうかがっていきたいんですが、まずチェーンコンボというアイデアは、どのように生まれたんでしょう？

大野：これはもう、たくさんつなぎたい、単純に（笑）。

船水：やってみたらすごく気持ちよかった。前作のときも、つなげられるもんならつなぎたいと思っていたんですけど、バランスをとるのが非常にむずかしくて、今のチェーンコンボのようなカタチでは実現できなかったんです。今回はそのへ



株式会社カプコン 商品開発本部 AM第2開発部 企画制作課

村田治生

HARUO MURATA

「スパイファミリー」や「メイドインアビス 深き魂の黎明」などを担当。

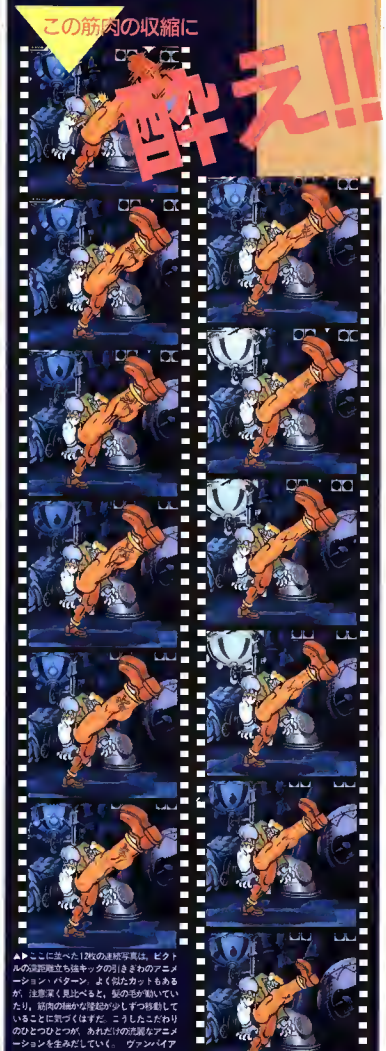


株式会社カプコン 商品開発本部 AM制作部 ソフトウェア制作課

辻利彦

TOSHIHIKO TSUJI

「ハンター」のメイン・プログラマー。ザベル、ビクトル、レイレイなどを調整。代表作は「大決定版 ヴァンパイア」。



▲ここに並べた12枚の連続写真は、ビクトルの高所飛び立ち強キックの引きおこしのアニメーション・パターン。よく似たカットもあるが、注意深く見比べると、髪の毛が動いていたり、筋肉の細かな隆起が少しずつ移動していることに気づくはずだ。こうしたこだわりのひとつひとつが、あれだけの流麗なアニメーションを生みだしていく。 ヴァンパイアハンター のグラフィックは、まさに「ドット絵の芸術」と言っても過言ではないだろう。

んを苦労しながらもなんとかしました。

――入力のタイミングも、前作の目押しコンボくらべると、はるかにラクになっていますよね。

船水：そうですね。前作で目押しコンボを使いこなすのはむずかしかったんで、その楽しさをわかってもらえなかったと思うんです。それをできるだけやりやすくしたわけなんですけど……ただ、あまりにもやりやすくしすぎると、逆に楽しくないということもあって、そのギリギリのラインを行ったりきたり調整するのに苦労しましたね。

――チェーンコンボの入力は、ヒットマークのAパターンから日パターンの間、という感じで受け付けているんですよね？

大野：そうですね。もっと具体的に言うと、攻撃が当たると、自分も相手も一瞬止まりますよね。それを僕らはヒットストップと呼んでいるんですが、そのヒットストップの間に、つぎのレベルのボタンが押されていると、チェーンコンボができているというふうにしました。さらに今回は、遅打していてもタイミングさえ合っていれば、チェーンコンボができるようになっています。そのかわり、攻撃力が下がっているんですね。だいぶ。

――つづいてオートガードなんですが、これを導入した理由というのは、やはり初心者のことを考えて、ということなのでしょうか？

船水：そうですね。初心者救済っていうのもヘンですけど、『ヴァンパイア』シリーズをプレイするうえでの障害みたいなものを、少しでも少なくできたらいいかなという。

大野：オートガードだと、ガードキャンセルが偶然できことがあるんですが、それによって、初心者の人たちに「このタイミングでやればいいのか」って理解してもらおうと、そのへんも狙っています。

船水：ただオートのほうがあまりに強かったら、それは、卑怯なことになりますよね。同じ100円でやってるのに。その点はすごく気をつけました。やはり最終的には、マニュアルのほうが強くなければいけないだろうと。

――それから、スペシャルストックゲージも今回から導入されたものですよね。

大野：前作を開発していたときに、テスト用にスペシャル技をストックするというモードがあったんですよ。それでバルキリーターン→ダークネスイリュージョンの30ヒットコンボとかで遊んでいて、これはおもしろい、次回作にスペシャルストックということになったんです。

――たとえばスペシャルストックが二つのときにだせる超EX必殺技（笑）みたいなものは考えなかったんですか？

船水：そういうことをしたいなとは思っていたんですけど、そこまで作っていると、ばく大な量になってしまうので、今回はちょっと見送っています。

『ヴァンパイア』のステージに『ストII』のリュウが登場した!?

――「ハンター」の開発で、苦労されたのは、どんな点ですか？

大野：あまりに突飛な技のアイデアが多かったんで、実際にどういうふうに使えるようにしたらいいのかっていうので、悩みましたね。たとえば、アナカリスの上下に分離するのとか、おもしろいけど、どうやってそれをゲームにつなげていけるんだろうっていう。

村田：僕はおもに視覚的に楽しい技のアイデアをだしていったんですけど、プログラム的にできるかどうか、なんてことは考えずに、「こんなのあったらおもんな感じだろうなぁって発想で、企画を立てていきました。

辻：すごいムチャなアイデアだなぁとか思っていると、いつの間にかキャラの絵ができちゃってるんです（笑）。それで、やらざるを得なくなった技というのもいくつかありました。

村田：「ヴァンパイア ハンター」というゲームは、いろいろ思い切ったことができるんで――たとえば「ストII」でリュウにダンクシュートさせることはできませんよね。そういう自由がきいたという意味では、やっていて苦労したというよりは、むしろ楽しかったなぁという感じがしますね。

船水：あと、「ハンター」で忘れられない思い出といえば、阪神大震災／

辻：僕が神戸に住んでまして、会社と2日ぐらい連絡が取れないまま、大阪のほうの親戚の家に逃げちゃったんですけど、とにかく大変でした。火事もすごかったし、アフないから1日外で寝たんですよ。すんごい寒かった。

船水：彼が実家だっていうことは早い時期にわかったんですが、『ハンター』のマスターアップの締め切りがドンドン迫ってくるし、AOUショーに出展できないんじゃないかと本気で思いましたよ。

――辻さんはメイン・プログラマーということなんですが、これだけのゲームになると、プログラムの量も膨大ですよね。どのような手順で、こうした大作のプログラムを組んでいくんですか？

船水：それは僕も聞きたい（笑）。

辻：小さいところから、コツコツと（笑）。具体的に言ってしまうと、最初は『ストII』のリュウを動かしてみたんです。

――『ヴァンパイア』のステージにですか？

辻：ええ。それでまあ、『ストII』でやっているようなことは、ひとことおりできるように作りましたね。そのあと、『ヴァン

バイア」でやれるようにしなければならないことを順番に追加していくっていう、そんな感じですかね。

――「ストII」のプログラム・ルーチンを、そのまま使ったりとかいうこともあったんですか？

辻：それはないです。できないことはないかもしれないですけど、人のプログラムを見るよりは、自分で作ったほうが早いですから。

――同じ社内でも、プログラマー同士のライバル心みたいなものはあるんですか？ たとえば「X－MEN」って濃度な処理をしているのを見たら、もっとスゴイことをやってやろうとか。

辻：そうですね、そういうのはありますけど、こちらが見つける前にたいがい企画の人間が「あんなことやってほしいなあ」とか言ってくるんですね。プログラマーの立場からすると、「あの処理をやれって言われたらイヤだなあ」とかビクビクしていることもありますよ（笑）。

イメージ構築のほうが実作業より大変だった

――「ヴァンパイア」シリーズのグラフィックは、2Dの格闘ゲームの中でまちがいなくトップクラスだと思うんですけど、これだけのクオリティを達成するのに、なにか秘密みたいなものがあるんですか？

船水：うちの場合は、1本のゲームの企画が立てられた時点で、そのゲームにあったコンセプトというのを、徹底的に練り込みます。「ヴァンパイア」シリーズの場合でしたら、複数的に美しい技をということ。その技が各キャラクターの個性に合ったものにしていこうということですね。具体的な行程としては、複数的に美しい技はおもに村田が考えて、ゲーム上必要な技は大野のほうが考えると。で、両者のアイデアを選び合わせた中から企画側がいくつかを選出し、それを今度はキャラクター・デザインのスタッフと打ち合わせして、最終的に使用するものを決めていく。そんな感じでした。

――原作のときに、各キャラにひとりずつのグラフィック・デザイナーがついていて、さらにそれを統括して見るかたがいるという話をうかがったんですけど、これだけ各キャラのイメージが統一されているということは、最初になにかモデルになるものとかがあるんですか？

船水：いや、そのイメージを統一していくっていうのが、最初の「ヴァンパイア」を開発するときに一番時間のかかったことなんです。

大野：そう、実際に作業している時間より、世界観やキャラごとのイメージを考えている時間のほうが長かった。

船水：「ヴァンパイア」のときに、そうした作業に労力をつぎ込んでいたおかげで、「ハンター」の場合、その部分はわりとラクてしたね。あと、前作の発売後に、ゲーム雑誌やコミック、読者投稿のイラストなんかで、ユーザーの人たちが各キャラにどんなイメージを持ってくれているのかがわかったんで、それを逆に「ハンター」の中に盛り込んであげると、ファンの人たちは喜んでくれるんじゃないかなあ、と。そのあたりも、ちょっと考えています。

ドノヴァンとレイレイのユニークなエピソード

――新キャラのドノヴァンとレイレイは、どうやって決定したんですか？

船水：新キャラの候補として、この2キャラ以外にも実はそもないのがいろいろいたんですけど、人間は入れたくないというのがありましたから、ダークストーカーと人間のハーフっていう設定が気に入って、ドノヴァンを選びました。レイレイのほうは、女の子のキャラを入れたいという理由が大きかったような気がします。

――ドノヴァンとデミトリが親子だという説が流れているんですが、真偽のほどはいかがなんでしょう？

村田：常識的に考えると関係はないです。というのも、人間の血を引くドノヴァンは、あれで100歳過ぎているわけないですから、100年間っていたデミトリと接触の持ちようがないんですね。まあ、人間とダークストーカーのハーフっていう設定なんで、当然ダークストーカーとは深い関係がありますし、だ、父親と母親のどちらがダークストーカーなのかは、まだ明かしていませんけど。

――レイレイについてのエピソードはありますんか？

村田：レイレイは双子という設定ですが、当初の企画では、画面内にレイレイが2人いて、相手は1対2で戦わなければいけなかったんですよ。プレイヤーが2人のレイレイを操作できたらおもしろいだろうなと思ったんですが、いろいろと問題かでて、ボツになってしまいました。

大野：EX必殺技にそれを残そうという話もあったんですけど、すでにモリガンやガロンで分身タイプがあったんで、それもやめました。

村田：レイレイの旋風脚は、最初トノヴァンの技のつもりでアイデアをだしたんですよ。ドノヴァンが投げた刀が振り子軌道で回転しながら斬るという。

大野：ボツになった技といえば、アナカリスの通常投げで、相手キャラの身代わりを投げるというのもありました。当時にくるまれたミイラのような身代わりなんですけど、グラフィックのデータだけは基板の中に入っていたりします（笑）。

船水：そういえば、サーフボードのデータも基板の中に残ってたなあ。オルパスのシーレイジの波がきたら、ドノヴァンが自分の刀をサーフボードに変型させて乗ってしまうという、素敵なボツ技があったんですよ（ため）。

対戦格闘ゲームというジャンルに思うこと

――対戦格闘ゲームというジャンルは、カプコンが適を作ったと言ってもいいと思うんですけど、現在、この対戦格闘ゲームというものについて、どのようにお考えですか？

船水：今はもう一時期のようなブームではなくて、定着したひとつのジャンルとして、受け入れられていますよね。その人気は今後もつづいていくと思うんですけど、ただ、あまり乱発しすぎるのもどうかと思うんですよ。つねにクオリティの高いものを提供していかないと、プレイヤーが離れてしまう。だからウチとしては、1作1作の完成度を高めていくように、全力で開発にあたっています。

――ボリゴンを使った3Dの対戦格闘ゲームというのが、またちがった流れを作りはじめていますが、このあたりに関してはどうですか？

村田：たしかに最近、3Dの作品がゲーム・センターの中でもスポットライトを浴びていますけど、「あれができたから、対戦格闘はこれから3Dが本道だ！」というのではなくてですね、3Dじゃなければゲームはおもしろくないのかといえば、絶対にそうではないと思いますし、むしろ2Dでないとできないことや、まだまだやってないこともいっぱいありますし。

船水：3Dではできないものを、2Dでやっていけたらな、と思いますね。とくにウチの場合は、キャラクター性を押しだす場合が多いんで、2Dならではのというよりは、手描きならではの味を大事にしていきたい。もちろん、3Dのポリゴンのオブジェクトで、そういう味をだすことも不可能ではないとは思うんですが、「ヴァンパイア」をポリゴンにしたら、今の良さがなくなってしまうでしょ。このままやってくださっているふうに、アニメのひとコマひとコマを撮りたいっていう気持ちは、生まれてこないと思うんです。2Dには2Dの、3Dには3Dのアイデアっていうのがあるんじゃないですかね。どちらをやることになっても、多くのプレイヤーに喜んでもらえるようなゲームを今後も作っていきたいですね。

――最後になりますが、シリーズ化を考えているということですけど、「ヴァンパイア ハンター」のさらなる続編が登場する予定はあるんでしょうか？

船水：可能性はあると思いますが、これぱっかりは、プレイヤーのかたがたの反響を見て、ということころですね。

――もしも、つぎの「ヴァンパイア」っていうことになったら、またまだ入れたい要素はあるんですか？

船水：たっぷりとありますね。

――それじゃあ、やっぱりやるしかないですね（笑）。

（1995.4.5. カプコン本社ビルにて）



THE PROTOTYPE OF DARKSTALKERS

ダークストーカーズが現在の姿に落ちつくまで、果てしない試行錯誤がくり返された。その足跡を、数点の設定原画とともにたどってみよう。なお、トノヴァンとレイレイは、禁断の章（290ページ）にて紹介している。





バイロン

全宇宙の支配者である知的生命体、バイロン。「姿を自由に変化させる“炎”」という設定は同じであるが、誕生初期はさらに人型に近い容姿であった。

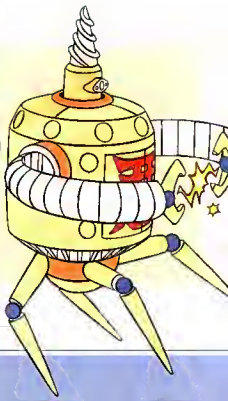


フォボス

すべてに死をもたらす、太古の決戦兵器フォボスだが、近未来の3級ロボット風という不遇の時代もあったようだ。中央のものは現在の印象が色濃い。









デミトリ

闇の貴公子ヴァンパイア。それにふさわしい品格を漂わせた衣装から，闇の住人である真の姿をさらけだしたものまで，幾多の変遷を見ることができる。

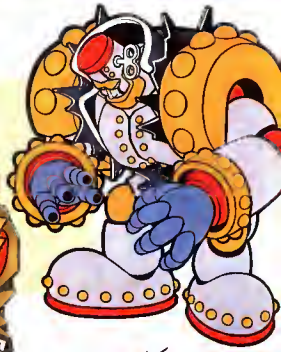
ガロン

当初は地獄の番犬ケルベロスを思わせる凶暴な容姿だったのが，しだいに現在のような身体に落ち着いたようだ。装身具の移り変わりもおもしろい。



ピクトル

今でこそ人造人間というにふさわしい格好をしているが，プロトタイプの段階ではロボット色が強く打ちだされていた。しかし雰囲気は変わっていない。



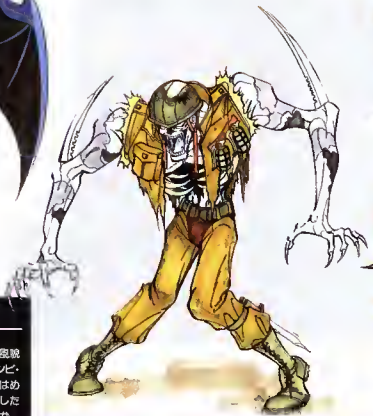




モリガン

髪型が某悪役3人組の女ボスのようだ。現在のコウモリの羽の原型と思えなくもないが……。衣装も比較的おとなしめ。







ザベル

戦死者のゾンビといった風貌のものもあるが，他2点はゾンビ・ロッカーそのもの。手錠がはめられているのは，生前に犯した大量殺人を暗示しているのか。



アナカリス

偉大なる王であるアナカリスだが，当初は現在ほどの威厳を備えてはいなかったようだ。唯一左のイラストに，高位の官職を想像させる装飾が見られる。

フェリシア

キャットウーマンというより猫娘，化け猫という表記が似合う初期のフェリシア。中央のイラストをかわいらしくアレンジしていけば，今の姿に……。





ビシャモン

●

はじめは，文字どおり悪霊サムライの風貌だったが，ヨロイをまとった姿へと変更が加えられていった。胸部にある般若顔もすでに描かれている。



サスカッチ

●

今でこそビッグフットとなっているサスカッチ。しかし，そう決定する以前は獣人，超巨人，一つ目など，“巨体”という点で多彩な候補があったとみえる。



オルバス

●

下2点は現在の容姿とほぼ同じだが，右はまさに半魚人そのもの。きわめて初期のころのデザインだろう。水中帝国の王である彼の原点がこの姿だとは……。









Forbidden Illustlations

禁断の絵画展

「ヴァンパイア ハンター」の開発時に描かれたのは、
必ずしも実際の制作に関係あるイラストばかりではなかった。
開発スタッフ自身による秘蔵の芸術の数々。心ゆくまで堪能していただきたい。



▲ガロン16変化「Face Dances」。いいのか!?



▶石像像中のリンリンとレイレイ姉妹。平和なひとときよ……



◀ル・マルタがじつに愛らしい。でも、どこかで見たような……



▲OGで描かれたデミトリ。この構図が何を意識しているのかは、あえて説明するまでもないだろう



▲幼少のバイロン？　これくらいならまだかわいいのに

プライド・ワン!!



絶対無敵!!


ザザ
ザザ
ザザ



▲厚しカラー、8色目のブラック・フェリシア。黒猫は不幸の印と言うけれど、黒猫娘は？



▲なんとも芸術的なサスカッチ八部衆。グッキメてる系サスカッチが目を引く



◀花札。雨の20点札。ドノヴァン以上に違和感のないオルバス娃。ふびんな……

ひっくフリーザー


ほ？
今宵は
客が
多いかの
何？
花をしてと
出たいと
だって……
別に
どうって
ことは
ない
ない
ない

BEFORE the BIRTHDAY

「ヴァンパイア」の続編がでる、というウワサは、それこそ前作がゲーム・センターに登場したころから、ゲームファンの間を駆けめぐっていた。得の根拠があったわけでもないのだろうが、「ダッシュ」や「スーパー」といったシリーズ作品を作るのが巧いカプコンのこと、これだけのタイトルを「作て終わらせるわけがないという推測が、いつしか確信めいた発言として、ファンの口から語られるようになっていたのである。

そして迎えた、95年2月22〜23日。鳴り物入りで開催された「AOUアミューズメント・エキスポ'95」において、「ヴァンパイア ハンター」は、はじめて一般プレイヤーの目に触れることになった。

今回のショーに「ハンター」が出展されることをゲーム雑誌等で知り、それだけが目当てでこの日会場に駆けつけた者も、少なからずいたに ちがいない。

彼らの目に、「ハンター」はどのように映ったのだろう？　予想どおり使えるようになったフォボスとバイロン、想像をはるかに超える新必殺技が導入された旧キャラ、そして新キャラクターのドノヴァン、レイレイ——それらについて語り合う彼らの熱い口調は、「ハンター」が決して期待を裏切らない仕上がりになっていることを証明していた。

ときを同じくしてこの頃、「ハンター」のロケテストも開始された。どのような反響があるのかを知りたくて、初日のロケテストに足を運んだ開発スタッフ。その目の前で！人のプレイヤーがはじめてヘルダンクをだしたとき、周囲に群がる観衆から、大きなどよめきと拍手が沸き起こった。最近のアーケード・ゲームとしては極めて珍しいこうした反応を目の当たりにしたとき、開発スタッフは「ハンター」の成功を確信したという。



AOU AMUSEMENT EXPO'95

「春のAOU、秋のAM」と言われる、アーケード・ゲーム2大新作発表会のひとつ。'95AOUショーの人気No.1は、まちがいなく「ヴァンパイア ハンター」だった。

パンフレット

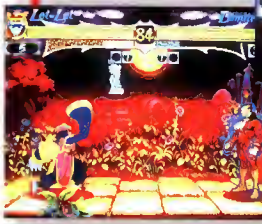
'95AOUショーで、参者やマスコミに配られた もの。「ハンター」の特徴が紹介された折り込み型のパンフレットで、裏面には14キャラのイラストが散りばめられている。



…発売直前Versionの相違点

AOUショーに出展されたり、各地でロケテストが行なわれていた頃の「ハンター」には、現在ゲーム・センターでプレイできるものとは、いくつか異なる点があった。まだ最終調整がほどこされる前の開発途中バージョンである以上、こうしたちがいが存在するのは当然のことなのだが、今振り返るとじつに興味深い要素がいくつか含まれている。それらの中から代表的なものをピックアップしてみよう。

ゴウキ 豪鬼人形





◀▲レイレイが特殊技で投げる武器のひとつに、あの豪鬼を型取った人形があった（通称・豪鬼姫？）。そのほか、カプコンゲームでおなじみの隠れキャラ「ヤンチ」も特殊の一つとして登場した



◀▲もっとも男ごまやすいちがいがコレ。発売直前バージョン（上写真）では薄緑色だったオープニングのモリガンの髪の色が、製品版（左写真）では黄色に変更されている。ちなみに、前者は前作「ヴァンパイア」の基本色。後者は「ハンター」で中パンチボタンを押してキャラを選択したときのカラー

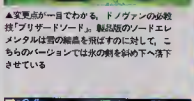
ファイナルガーディアン



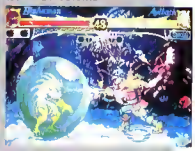
▲▶フォボスのEX必殺技ほど、視覚的に大きく変更された技はないだろう。発売直前バージョンでは、画面上部からパーツが降ってきて、本体の前に着地後、変形してバルカンを掃射した。ファイナルガーディアン（究極の守護者）という技名も、この一連の動作から命名されたものと思われる



▼オルバスのEX必殺技「ウォータージェイル」の効果もちがった。泡に包まれるのは、なんとオルバス本体のほうで、その間、相手の飛び道具や投げ技を無効化することができたのだ



▲変更点が一目でわかる、ドノヴァンの必殺技「ブリザードソード」。製品版のソードエレメンタルは雪の結晶を飛ばすのに対して、こちらのバージョンでは氷の剣を斜め下へ落下させている





◀グレートゲルデンハイム実行中に中or強パンチボタンを押すと、ピクトルの手から空中を走る電撃がはなたれた



▶製品版では消えてしまった、アナカリスの特殊カラー。キャラの色については、最後の最後まで調整がつづいたようで、このほかにもいくつかカラーリングのちがいが見られた



ゲーム・センター用入荷告知ポスター

近日その店に「ハンター」が入荷することを知らせるためのポスター。インストゥニューのページで話題になった「EX（二回キック同時）」という文字は、このポスターにも書かれている。

1995年3月……



「V・H」生誕

ヴァンパイア　ハンター

95年3月の中旬、ついに「ヴァンパイアハンター」が全国のゲーム・センターに登場した。一時期のようなブームのピークは過ぎたとはいえ、対戦格闘ゲームの新作がゲーム・センターに並ぶと、ますまちがいなく黒山の人だかりができる。「ハンター」も例外ではなく、全国各地のゲーム・センターで、多くのゲームファンの注目を集めることになった。

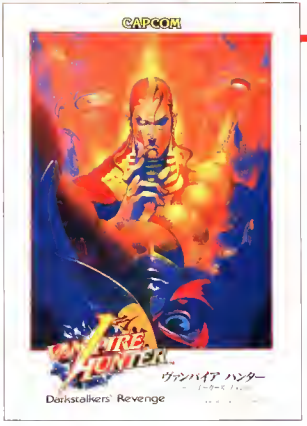
ただ問題となるのが、その人だかりがどれくらいの期間、継続されるかということだ。きわめて短い間にギャラリーが去ってしまう対戦格闘ゲームも少なくない中、「ハンター」はつねに多くのプレイヤーを周囲にしたがえ、ロングラン・ヒットの兆候を見せはじめていた。

最初はヘルダンクやブリーズヘルブミーなどのユニークなアクションに目を奪われ観戦していた「ヴァンパイア」フリーク以外の者たちが、やがて筐体の前に座り、コインを投入するようになっていったという事実には、注目しなければならない。

「めざしたのは、ベスト・ゲームバランス」――キャッチ・コピーにそう書かれていることが象徴するように、「ハンター」はさまざまな意味において、間口を広く設計されているのであった。オートガードを使えば初心者でもそれなりに楽しめるし、どのキャラでもさほどの有利不利なしに対戦を行なうことができる。開発スタッフの徹底したこだわりが、「ハンター」を前作以上の完成度に仕上げ、さらなるヒット作品とすることに成功したのだ。

また、レイレイ、モリガンをはじめとするダークストーカーズが、キャラクターとしての人気を集めはじめ、ゲームの枠から飛びだそうしていることも見逃せない。「ハンター」発売後、あるアニメ雑誌でイラスト投稿がもっとも多いのは、ダークストーカーズ関連だという。キャラ人気を肌のに最適な同人誌の世界においても、「ハンター」を題材としたものが急速に増えてきた。アニメや映画、小説など、各方面のメディアにダークストーカーズが登場するのも、もはや夢物語ではない。

「ヴァンパイア ハンター」の世界は、今後さらに拡大されていく――。



販促用ポスター

おもにゲーム・センターなどに貼られている「ハンター」のポスター。おなじみのイラストには、ドノヴァン、レイレイ、フォボス、バイロンが描かれている。

CP SYSTEM II



「ヴァンパイア ハンター」は、カプコン製マザーボード「CPシステムII」上で動いている。この「CPシステムII」は、なかなかすぐれた発想の基板で、上側のボードをパチンと差し替えるだけで、10種類（'95年4月現在・右表参照）のゲームを動かすことが可能だ。上ボード、下ボードともに、周囲を完全にプラスチックでパッケージ化してあるため、従来のアーケード・ゲーム基板のように、ムキだしになった端子で手を痛めたり、ROMの差し替えに苦労したりすることはない。ゲーム・センター用に販売されているものではあるが、取り扱いがラクということもあり、個人で購入して、家庭で各ゲームを楽しんでいるユーザーも少なくないようだ。

No.	タイトル	発売日
1	「スーパーストリートファイターII」	'93年 9月
2	ダンジョンズ＆ドラゴンズ	'94年 1月
3	スーパーストリートファイターIIX	'94年 3月
4	エイリアンVS プレデター	'94年 5月
5	ヴァンパイア	'94年 7月
6	スーパーマッスルボマー	'94年 9月
7	パワード ギア	'94年10月
8	X-MEN	'94年12月
9	ヴァンパイア ハンター	'95年 3月
10	サイバーボッツ	'95年 4月

『ヴァンパイア ハンター』カートリッジ付属物一覧

「ハンター」の基板には、以下のような付属物が同梱されている。取扱説明書をのぞけば、いずれもゲーム・センターの筐体に設置するためのものだ。必殺技インストラクション・カード①②は、裏がシール状になっていて、コンパネの上部などに貼り付けることができる。だが実際は、場所を移動させたときのことなどを考えて、フロントガラスの下に挟み込むようにして使っている店が多い。

■取扱説明書



■LDセット



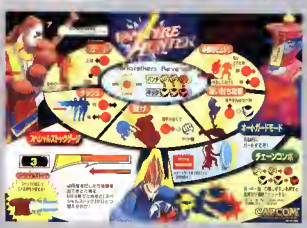
■インストラクション・カード①



■インストラクション・カード②



■インストラクション・カード③



■必殺技インストラクション・カード①



■必殺技インストラクション・カード②



VAMPIRE HUNTER in U.S.A.



正確に言うと、「ヴァンパイア ハンター」がアメリカで出荷されているかどうかは、この本が発売された99年5月の時点では微妙なところ。同じCPシステムIIの「X-MEN」が非常に好調な成績を収めているため、米国で「ハンター」は順番待ちの状態なのだ。

しかし、『ハンター』の海外バージョンはすでに完成しており、アジア、ヨーロッパ、南米などで好評稼働中だ。では、海外バージョンは、日本版とくらべて、どこがちがうのだろう?

まずは、タイトルが「ナイトウォーリアーズ」に変更されている（ちなみに前作の海外バージョン名は「ダークストーカーズ」）。そして、一部のキャラの名前も異なる。ガロン→ジョン・タルバイン、ザベル→ロード・ラプター、オルバス→リクオ、フォボス→ヒューチル、レイレイ→ヒシェンコーといった感じだ。

また、ほとんどのゲームの海外バージョンに共通して言えることなのだが、CPUの難易度が日本国内のものよりも高く設定されている。これは、海外では1プレイの料金が安いから、というのがおもな理由らしい。



▲ガロンの海外バージョンでの名前はジョン・タルバイン。なんだか凄く悪そうである

▼ヘルダンクは、もちろん海外版でも健在。使い手の名は、ロード・ラプター





海外用パンフレット

これは、18ページで紹介しているパンフレットのアメリカ向けバージョン。イラストや写真の配置は同じだが、文章が英語に差し替えられている。

DARKSTALKERS



本章の見かた

この§2では、『ヴァンパイア ハンター』に登場する14キャラクターの全技データを、タイム・チャートや、技モーションの分解写真などを織りまぜながら詳細に解説している。より深い理解を得るためにも、以下のガイドを熟読してから、先のページを読み進めてほしい。



基本技

●解説
技の特徴、効果などについて説明してある。

●技名
その技の名前。下段には、英文字スペルと、その日本語訳も併記しておいた。ただし、日本語訳はあえて直訳にとどめてある。そこから先のニュアンスは、読者のみなさんが感じて楽しんでほしい。なお、レイレイ、アナカリス、ビシャモーンの技名は英語ではないので、下段には□ーマ字を記載している。

●アニメーション・ナンバー
写真のグラフィックが、その技の何コマ目のアニメーションなのかを表わす。この数字は、タイム・チャート内に記入されている数字と対応している。


セデュースタッチ
ヒット効果
ダウン
ガード
攻撃属性
中
攻撃力
1
ゲージ増加量
0
ヒット数
1
ガード数
1
ガード不能
0

必殺技

●技の特性

空中ガード可能、ガードキャンセルに使用可能、ES版なし、の3種類のマークをつけている。



●データ表

基本技のデータ表とは、以下の点が異なる。

ヒット効果……基本技のヒット効果の5種類に、凍結、燃焼、マヒ、仮死状態、毒、気絶、まっぷたつ、などの特殊効果が加わる。

動作コマ数……ボタンの弱中強や相手との間合いによって、グラフィックのループ回数が変わる必殺技については、基本技の場合とおなじく、くり返されるアニメーション・パターンの枚数を一度しか数えていない。また、飛び道具、電撃、煙のアニメーションや、食らった相手の動き、パレットの変更などは、カウントしていない(ヘルダンクは例外)。なお、ヒットさせた場合と空振りした場合でコマ数が変わる技に関しては、基本技にヒットさせたときのコマ数を載えている。

●コマンド

その必殺技をだすために入力しなければならないコマンドを表記している。Pはパンチボタン、Kはキックボタンの略号。以下に、コマンドの表記例をいくつか挙げておく。

・↓↘→+Ⓟ……レバーを↓、↘、→の順に入力したあと、弱中強いずれかのパンチボタンを押す。

・↓↘→+ⓀⓀ同時押し……レバーを↓、↘、→の順に入力したあと、いずれかのキックボタンを二つ同時に押す。

・同じ強さのⓅⓀを同時押し……①弱パンチボタンと弱キックボタン、②中パンチボタンと中キックボタン、③強パンチボタンと強キックボタン、のいずれかの組み合わせを同時に押す。

・弱Ⓟ+弱Ⓚ+→+弱Ⓚ+強Ⓟ……弱パンチボタン、弱パンチボタン、レバー→、弱キックボタン、強パンチボタンの順に入力を行なう。

●操作図

必殺技コマンドの入力方法を、実際のコンパネ上に矢印で示した図。入力するときのイメージをつかんでもらえるはずだ。

●ES時の変化

その必殺技をES化させると、どのような変化が起こるのかを解説している。

●必殺技タイム・チャート

必殺技は、ものすごい枚数のグラフィックで構成されているうえ、その表示タイミングもきまざまな条件で変化してくるので、アニメーションの表示タイムまで書き込むことは難けた。そのかわり、技のモーションの変化や無敵時間について、細かく記載している。なお、このタイム・チャートも技を空振りさせたときのものだ。

☆無敵時間……無敵には、以下の3種類の表記がある。

・完全無敵……食らい判定も投げられ判定もなくなる、パーフェクトな無敵状態。

・全身無敵……食らい判定はなくなるが、投げられ判定が残っている状態。

・上段(中段、下段)無敵……上段(または中段、下段)の食らい判定がなくなる状態。投げられ判定は残っている。



☆ジャンプ……見た目で宙に浮いているだけでなく、位無判定が空中とされている状態。これが持続しているかぎり、地上からの投げ技はすべて無効化される。

DONOVAN BAINE
ドノヴァン・バイン





宿命の狩人

男は苦悩していた。仏門の尊い教えも、彼を救うことはできなかった。いまわしい「血」は、彼に平穏を与えてはくれない。人と魔族の間に生まれた闇の落とし子……それがドノヴァンであった。ある日、彼は幼い少女と出会う。少女の名はアニタ。心宿らぬうつろな瞳は、彼女もまた彼と同様、悲劇をくぐり抜けてきた者であることを示していた。残された時間は少ない。この命尽きる前に、ヤツラを……ダークストーカーズどもを根絶やしにせねばなるまい！





CHECK

わずかな動きだからこそ，じっくり鑑賞してみよう

見のがせないのは，やはりアニタだ。背後に立っているだけかと思えば，ドノヴァンが勝つとオーラを発し，一方がEG技やEX必殺技を使えばしゃがんだりもする。通常時の髪の動きもスゴイ。



◀サブキャラながら細かい動きをする少女・アニタと魔剣・ダイレク

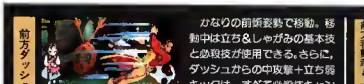


▶魔剣ダイレクの立ち中キック。左がでまわで，右が引きわわ

STAGE（ルーマニア／無人の古城）



前方ダッシュ

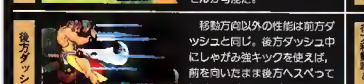


かなりの前傾姿勢で移動。移動中は立ち＆しゃがみの基本技と必殺技が使用できる。さらに，ダッシュからの中攻撃＋立ち弱キックは，すべて必殺技キャンセルが可能だ。



◀前方移動終了時の姿勢。ここから前方へと跳び上がる。食らい判定はない

後方ダッシュ



移動方向以外の性能は前方ダッシュと同じ。後方ダッシュ中にしゃがみ強キックを使えば，前を向いたまま後方へスベっていくスライディングを見ることができるぞ。



◀後方移動終了時の姿勢。移動方向以外は前方のものと同じで，食らい判定も存在しない

THE ART OF DONOVAN



青色カラー　中色カラー　強色カラー　緑色カラー　中色カラー　強色カラー　スタートボタンカラー　青色＋中色カラー

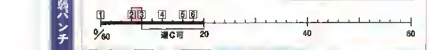
立ち（近距離）

弱パンチ

アーゲーカートナ
（剣なし：アーゲーバージョン）
（前方切断）（剣なし：前方投打）

剣を突きだす。弱にしては攻撃値が高い。キルシュレッド使用中は、3枚目の写真のように挙底技となり、攻撃速度や攻撃値も変わる。

攻撃値	10(剣なし:8)
ゲージ増加量	11(剣なし:9)
得点	800(剣なし:500)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8(剣なし:6)



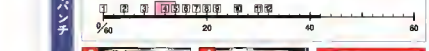


中パンチ

ドゥールカートナ
（剣なし：ドゥールバージョン）
（逸り切断）（剣なし：逸り投打）

踏み込んで剣を横に振る。剣なし時は突きになり、リーチは落ちるが攻撃速度が速く、必殺技でキャンセル可能になる。

攻撃値	17, 16(剣なし:14)
ゲージ増加量	18, 16(剣なし:15)
得点	900(剣なし:800)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×(剣なし:○)
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	12(剣なし:7)



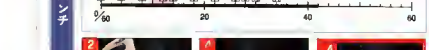


強パンチ

グッサーカートナ
（剣なし：グッサーバージョン）
（怒りの切断）（剣なし：怒りの投打）

剣を縦に振り下ろす。剣なし時の動作は、「剣あり時の動作から剣をはぶいたもの」と思っていい（リーチや攻撃速度は変わるが）。

攻撃値	19(剣なし:18)
ゲージ増加量	22(剣なし:21)
得点	1000(剣なし:1000)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11(剣なし:8)





立ち（遠距離）

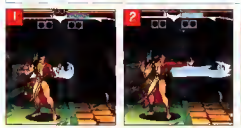
弱パンチ

アーゲーカートナ
（剣なし：アーゲーバージョン）
（前方切断）（剣なし：前方投打）

近距離と同じ技がでる。剣あり時のリーチが長く、連打キャンセルを利用して連発も効く。ただ、しゃがまれるとまず当たらない。

攻撃値	10(剣なし:8)
ゲージ増加量	11(剣なし:9)
得点	800(剣なし:500)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8(剣なし:6)



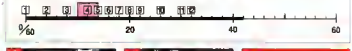


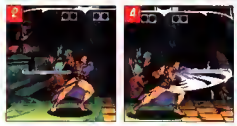
中パンチ

ドゥールカートナ
（剣なし：ドゥールバージョン）
（逸り切断）（剣なし：逸り投打）

攻撃判定が2段階に変化。剣の振りはじめは攻撃値17で、4のポーズでは16に低下する。リーチは非常に長いが、しゃがまれると……。

攻撃値	17, 16(剣なし:14)
ゲージ増加量	18, 16(剣なし:15)
得点	900(剣なし:800)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×(剣なし:○)
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	12(剣なし:7)



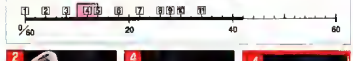


強パンチ

グッサーカートナ
（剣なし：グッサーバージョン）
（怒りの切断）（剣なし：怒りの投打）

剣あり時は、攻撃判定がまず上に出現し、直後に前方に移動する。剣なし時は、素直に挙底に攻撃判定がつく。

攻撃値	19(剣なし:18)
ゲージ増加量	22(剣なし:21)
得点	1000(剣なし:1000)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11(剣なし:8)





※赤い枠で囲まれた写真は剣なし時のものです。

DONOVAN

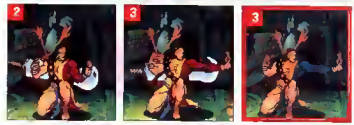
基本技(パンチ)

しゃがみ

カムナークーン
(剣なし:カムバーンフ)

攻撃値	7(剣なし:7)
ゲージ増加量	8(剣なし:8)
得点	400(剣なし:400)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4(剣なし:3)

掌底を突きだす。剣なし時は動作コマ数が1減るだけで、性能は同じ。連打キャンセルを使えば高速で連発できるが、リーチが短い。



ガラムナークーン
(剣なし:ガラムバーンフ)

攻撃値	14(剣なし:14)
ゲージ増加量	18(剣なし:18)
得点	800(剣なし:800)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5(剣なし:4)

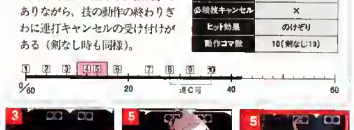
動作はしゃがみ弱パンチに似ているが、剣が僅にでるぶんリーチが長い。剣なし時は掌底攻撃になり、リーチも短くなる。



ウーバルダーント
(剣なし:ウーバルバーンフ)

攻撃値	17(剣なし:17)
ゲージ増加量	20(剣なし:20)
得点	900(剣なし:900)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10(剣なし:10)

剣と腕を振り上げる。強攻撃でありながら、技の動作の終わりぎわに連打キャンセルの受け付けがある(剣なし時も同様)。



ジャンプ

ハルカーハワ
(軽い風)

攻撃値	10
ゲージ増加量	11
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11

数珠に念を込めて斜め下へ飛ばす。技の動作に時間がかかるため、着地する前に別の技へ切り替えることはできない。



ウタルナーハワ
(降りる風)

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11

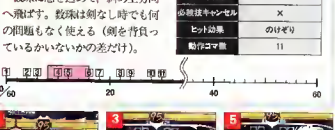
数珠を正面へ飛ばす。射程距離が弱よりも長い。数珠がもどってくるまでの間、ドノヴァン本体は無防備状態になる。



ギルナーハワ
(吹きとろす風)

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11

数珠に念を込めて、斜め上方向へ飛ばす。数珠は剣なし時でも何の問題もなく使える(剣を背負っているかいないかの差だけ)。



弱パンチ
中パンチ
強パンチ

※ドノヴァンの基本技名はヒンドゥー語。

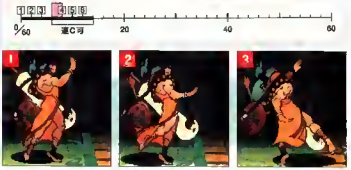
弱キック

立ち（近距離）

ニカトペール
（近くの足）

相手の立ちガードを無効化してヒットする，足元へのローキック。連打キャンセルの受け付け時間が長いため，連発しやすい。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

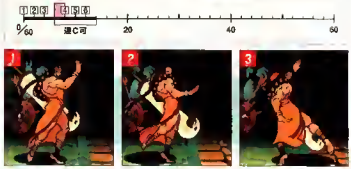


立ち（遠距離）

ニカトペール
（近くの足）

近距離立ち弱キックと同じ技。ドノヴァンの「立ちガードを無効化できる技」の中では，しゃがみ強キックのつぎに射程が長い。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



中キック

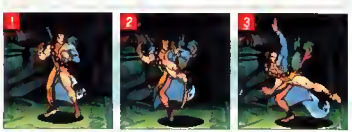
立ち（近距離）

ティークペール
（ふさわしい足）

相手のスネあたりを狙った踏みつけ蹴り。立ち弱キックやしゃがみ弱キックよりリーチが短い，という点が悩みどころ。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



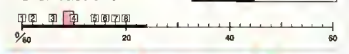


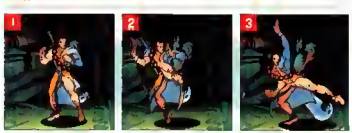
立ち（遠距離）

ティークペール
（ふさわしい足）

近距離立ち中キックと同じ，リーチの短い踏みつけ蹴り。ドノヴァンのキック攻撃も，間合いの遠近で技が変化しない。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





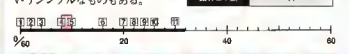
強キック

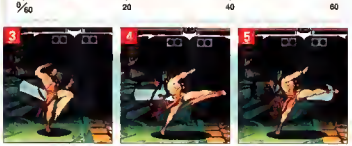
立ち（近距離）

バーリーペール
（重い足）

左足を振り上げて，すばやい中段蹴り。クセのある技が多いドノヴァンの基本技だが，中にはこういうシンプルなものもある。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11



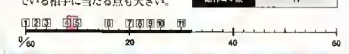


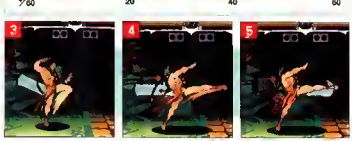
立ち（遠距離）

バーリーペール
（重い足）

近距離立ち強キックと同じ蹴りがでる。リーチはそこそこだが，攻撃判定の出現が早く，しゃがんでいる相手に当たる点も大きい。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11





DONOVAN

基本技(キック)

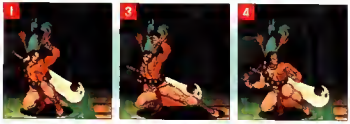
しゃがみ

バトラーデーヴダ
(やせた神)

左足の踵りを突きだす。立ちガードを無効化し、連打キャンセルによる連発も効くが、リーチ面で立ち弱キックに一歩ゆずる。

攻撃値	5
ゲージ増加量	5
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

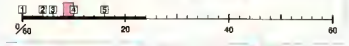


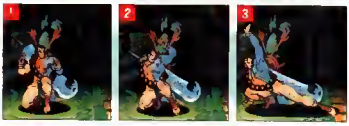


ラムバーデーヴダ
(長身の神)

しゃがみ弱キックより遠くへ蹴りを伸ばす。相手の立ちガードを無効化する、下段判定の攻撃。リーチは立ち弱キックと互角。

攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

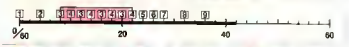


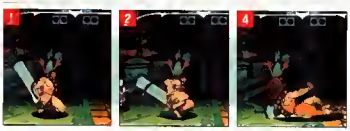


バルナーデーヴダ
(突き進む神)

前方へ大きくスベり込むスライディング攻撃。立ちガードを無効化する下段判定の攻撃で、食らった相手は転倒する。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	15





ジャンプ

ダスヴァータ
(10人の風神)

斜め下へ掌底を突きだす。通常のジャンプ弱攻撃とちがい、攻撃が途中で引っ込む。必殺技キャンセル以外で動作の中断はできない。

攻撃値	9
ゲージ増加量	10
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9

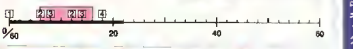




ソーヴァータ
(100人の風神)

ジャンプ弱キックと同じ掌底攻撃をだすが、攻撃の引っ込むのが弱キックより少し早い。必殺技でキャンセル可能(難度は高い)。

攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



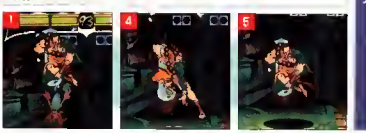


ハザールヴァータ
(1000人の風神)

下へ向けてのスルドい跳び蹴り。攻撃のでるまでが早く、スキも少ないが、攻撃の当たる範囲が狭いという欠点もある。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





弱キック

中キック

強キック

●必殺技

キルシュレッド(刀を放す)

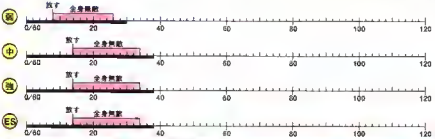
KILL SHRED(殺人切り裂き)

同じ強さのP K同時押し
(弱中強により剣の攻撃値を決定)



剣を地面に突き立てる。動作途中の「剣を握っているとき」は全身無敵(食らい判定はないが、投げられ判定が残っている)。このコマンドを弱、中、強、ESのどれで入力したかで、「刀をとどめる」ときの剣の攻撃値が決定される。弱中強それぞれとESの攻撃値は、次ページを参照。

なお、剣をはなしている間は特定の必殺技が使用できなくなり、剣を使った基本技も剣なし状態に変化する。





▲腕をかかげて背中の剣を呼ぶ　▲剣が目の前までやってきたら　▲柄(つか)を両手で握りしめ　▲地面に突き立てて、剣固定完了

ES時

ドノヴァンの体が光って剣を突き立てる。見た目は変わらないが、この時点で剣もES化しており「刀を引きもどす」ときに効力を発揮する。



魔剣「ダイレク」待ちぼうけポーズ集

地面に突き立てられた剣はつぎのコマンド入力を待つが、時間がたつにつれて指をトントンさせてイラつきだし、最後に昼寝してしまう(性能は変化しない)。話は前後するが、弱中強どれで「刀を放す」かによって、攻撃値だけでなく動作速度と動作コマ数もちがってくる(弱のみ動作速度が遅くてコマ数は11、それ以外は共通で14だ)。



●特殊技(ジャンプ攻撃)

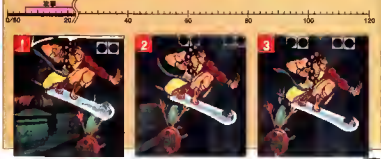
ペヘラーウタルナ

(第一の降臨)

ジャンプ中に↓要素＋弱K

剣に乗り、ゆるやかな角度で降下していく。ガードされると攻撃体制を解除し、無防備状態で後方に着地する。ヒットした場合は、着地までそのまま滞行しつづける。

攻撃値	10
ゲージ増加量	11
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



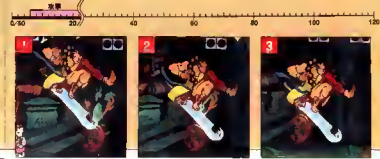
ドゥースラーウタルナ

(第二の降臨)

ジャンプ中に↓要素＋中K

剣に乗り、斜め45度くらいの角度で降下。ガードされた場合は跳ね返る。なお、これらドノヴァンのジャンプ↓＋Kは、弱中強すべて剣がないと使用できない。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



DONOVAN

必殺技・特殊技

キルシュレッド(刀を引きもどす)

KILL SHRED(殺人切り裂き)

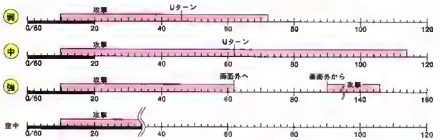
空中ガード可能

「刀を放す」で地面に突き立てた剣を飛ばす。剣は指定した距離で反転、ドノヴァンのもとへもどるまで攻撃判定を持続するが、設定された攻撃回数ぶん相手に当たるか、ドノヴァンがダメージを受けると、攻撃判定を失う。剣の攻撃は「剣に対するガード方向」でないと防御できないが、空中ガードとガードポーズ中はそのかぎりでない。

	弱	中	強	ES
攻撃値	4	8(4×2)	12(4×3)	24(4×6)
ゲージ増加量	12(刀を放す+刀を引きもどす)			6(刀を放す+刀を引きもどす)
得点	300	800(300×2)	900(300×3)	1800(300×6)
最大ヒット回数	1/1	2/2	3/3	6/6
ヒット効果	のけぞり(空中の相手には吹き飛び)			のけぞり(6ヒット目のみよろめき)
動作コマ数	6			8

同じ強さのⓅⓀ同時押し
(弱中強により剣の飛行距離を決定)





ES時

ESで「刀を放す」と、「刀を引きもどす」ときのボタンの弱中強に関係なく、強より高速で遠くまで飛ぶ。ドノヴァン本体がダメージを受けても攻撃判定が残り、最後の6発目がヒットすると相手はまっふたつになる。





▲指さすように左腕を突きだし　▲かけ声とともに振り上げると　▲剣が地面からとき放たれて　▲地面と水平になるように浮き　▲時計周りに回転しながら一定距離前方へ進む

空中キルシュレッド

ジャンプ中でも「刀を引きもどす」ことができる。飛ばす剣の性能に変化はない。



◀「ここいい」の動作が終わるまで剣に静止したのち、元に戻る

ボタンの弱中強による射程距離のちがい

射程距離は右の写真のとおり。限界射程の直前に減速し、そして反転するのだが、この「反転後」は直進するのではなく、ドノヴァンのいる場所へ向かうようになる。つまり、ドノヴァンが右にいれば右へ、上空にいれば上空へと、曲線をえがいて向かうのだ。



▲反転後はドノヴァンのいる場所へと向かうため、空中へ誘導することもできる



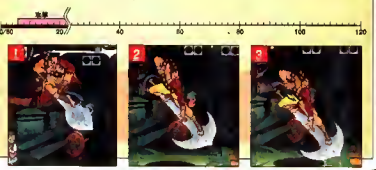
ティースラーウタルナ

(第二の降臨)

ジャンプ中に↓要素+強Ⓚ

剣先を弓なりに変形させて急降下する。ガードされると跳ね返り、ヒットした場合はそのまま着地する。なお、2と3のポーズは同じに見えるが……髪に注目。

攻撃値	15
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5~(落下)



DONOVAN

必殺技・特殊技

●必殺技

ソードエレメンタル イフリートソード

IFRIT SWORD(大炎魔人の剣)

→↓↘＋P

(キルシュレッド行使中は使用不可)

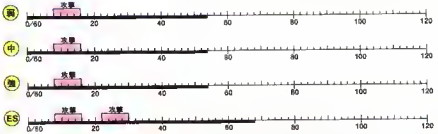


ガードキャンセルに使用可能

念を込めて炎の精霊を呼びだし、炎に包まれた剣を振り上げる。空中ガードを無効化し、食らった相手を燃やしてダウンさせるが、追いうち攻撃は当たらない(ES版で、空中の相手に当てた場合のみ当てられる)。なお、弱中強どれでだしても、性能にちがいはない。

ソードエレメンタルすべてに言えることだが、呼びだした精霊にも食らい判定があり、そこに攻撃を受けるとドノヴァン自身がダメージを受ける。もろん、精霊も消滅してしまう。余談だが、精霊を呼びだすときドノヴァンの指先が光り、技ごとにちがう図形を えがいている。注目。

	弱	中	強	ES
攻撃値	18			34(5+5×2+5+6×2)
ゲージ増加量	15			16(3+3×2+2+3×2)
得点	1000			2300(300+400×2+300+400×2)
最大ヒット回数/ガード回数	1／1			6／5
ヒット効果	燃焼ダウン			燃焼ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	14			18



ES時

ドノヴァンの体が光り、剣を2回振り上げる。相手の位置に関係なく、6発まで連続ヒットする(最大数は相手キャラにより変化する)。1発あたりの攻撃値は、剣を振る途中が5、振り上げた瞬間とその直後が6だ。





▲念じると、炎の精霊が頭の上に出現

▲数珠がドノヴァンの周囲に円をえがく

▲精霊は逆手でにぎった剣に炎をやどし

▲豪快に振り上げて、相手を燃やす

●特殊技(レバー入れ攻撃、投げ技)

ダバーナペール

(押さえ込む足)

→＋強K

体を回しつつ前方へ跳ねていき、弧をえがいて右足を振り下ろす。たとえるなら、前方へステップしながらの後方回し蹴り。

攻撃値	15
ゲージ増加量	10
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



シャリールマルナ

(減ひる肉体)

相手の近くで←or→＋中or強P

数珠で相手を捕らえたのち、頭から地面に落とす。投げたあとの追いうちは、相手がしゃがみ起き上がりした場合のみ間に合う。

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	600
間合い	36ドット
動作コマ数	18



ソードエレメンタル
ブリザードソード
BLIZZARD SWORD(吹雪の剣)

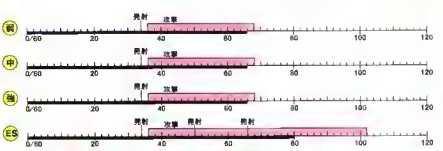
←↙↓↘→＋P
(キルシュレッド行使中は使用不可)



空中ガード可能

精霊を呼びだし、雪の結晶を斜め下へ飛ばす。結晶はゆるやかな曲線軌道をえがいて舞い降りていき、食らった相手を凍結させる。相手が空中で食らった場合、凍結後にダウンするが、追いうち攻撃は当たらない。弱中強で結晶の飛行速度と射程距離が変化。弱だと速度が遅く射程も短いが、強は逆に速く、結晶が画面端近くまで届く。

余談だが、この技はノーマルの「弾が飛んでいく飛び道具」とちがい、攻撃力が飛行時間とともに低下しない。



	弱	中	強	ES
攻撃値	16			24(8×3)
ゲージ増加量	8			0
得点	800			1500(500×3)
相殺ダメ/ダメ回復	1/1			3/3
ヒット効果	凍結			凍結(空中避戒ヒットあり)
動作コマ数	32			28

ES時

雪の結晶を3発、弱、中、強の軌道で飛ばす。連続ヒット能力を持ち、1発目を食らって凍結した相手に2、3発目が当たる。空中で食らった相手は凍結後にダウン。ノーマル時とちがい追いうちも可能。





▲ドノヴァンが強く念じると



▲背後に雪の精霊が現れ



▲剣を手元へと吸い寄せる



▲ドノヴァンの指先が光り、前方へかざすと



▶精霊の手のひらから雪の結晶が舞い降りていく。数段は円をえがき、足元には吹雪が

ハッティーダルド
(竹の槍み)

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋Ⓚ

前方へ跳び上がり、両足をそろえて降下、相手を踏みつける。コマンドが完成した瞬間の相手の位置を補足して跳んでいくが、ジャンプの飛距離に限界があり、遠くにいる相手には届かない。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	20







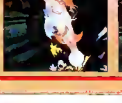


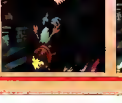
ES時

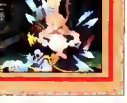
まずはノーマル時と同じく踏みつけたあと、真上に跳ね上がって反転、頭から相手に突っ込む。限界飛距離は画面の半分くらい。それより遠くに相手がいる場合は、限界飛距離に攻撃が落ちてしまう。

攻撃値	15(7+8)
ゲージ増加量	7(3+4)
得点	800(400+100)
攻撃回数	2
動作コマ数	30









●必殺技

ソードエレメンタル ライトニングソード
LIGHTNING SWORD(雷撃の剣)

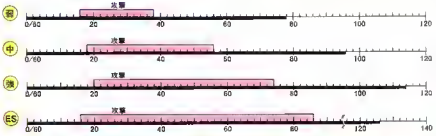
←↓↙＋P
(キルシュレッド行使中は使用不可)



空中ガード可能

雷の精霊を呼びだし、広範囲に放電と剣の閃光をほとばしらせる。食らった相手は連続で感電するほか、相手が地上で食らっていた場合にかぎり、攻撃後に何か別の技を当てることもできる(連続技になる)。

攻撃値は、数珠に電気が走った瞬間(写真13のポーズ。攻撃判定は数珠にある)が1Pで、それ以降はすべて1発につき2。攻撃回数は弱が3発、中が6発、強が8発だが、攻撃中にPかKを連打すると、あと2～4発、攻撃回数を増やせる。



	弱	中	強	ES
攻撃値	14～18(10+2×2～4)	18～28(10+2×6～9)	22～36(10+2×8～13)	26～38(10+2×8～14)
ゲージ増加量	13～15(11+1×2～4)	15～18(11+1×4～6)	15～21(11+1×4～10)	15～25(11+1×4～14)
得点	100～140(100+0[10]×0～4)	100～220(100+0[10]×0～12)	100～280(100+0[10]×0～18)	220～340(100+0[10]×0～24)
相手ヒットやガード回数	3～5／3～5	3～9／3～5	7～11／5	9～15／5
ヒット効果	感電(空中連続ヒットあり)			感電(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	32～40	40～56	48～64	56～80

ES時

ドノヴァンの体が光り、強よりも多く放電と閃光をほとばしらせる。そのままだと攻撃回数は9発だが、ボタンを連打することで、最大15発に増やせる。攻撃後に別の技を連続で当てることも可能。



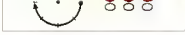


▲雷の精霊を呼ぶ ▲精霊の右手の映像は電撃 ▲精霊が別に電撃を放すと ▲背中の数珠や、精霊の体にあるチューブから放電 ▲放電と無数の剣の閃光が、交互に放射される

●必殺技

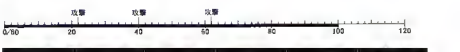
ソードグラップル
SWORD GRAPPLE(剣の捕獲)

相手の近くで→↘↓↙←＋P
(キルシュレッド行使中は使用不可)



ES版なし

念を込め、相手を数珠で拘束したあと、剣が形を変えながら3回斬り裂く。そのあと、数珠が相手を開放する瞬間に、1ポイントのダメージを与えていく。投げたあとの追いうちは、前進して間合いを調整したあとにだせば当てられる(あるいは、追いうち能力のあるEX必殺技・プレスオブデスを当てることも可能)。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	間合い	攻撃回数	動作コマ数
25(8×3+1)	12	1000(300×3+100)	44ドット	4	34



▲投げ間合いは、まあ普通か ▲相手を数珠で拘束したあと ▲まずは剣を振り上げて1発 ▲つぎはカマへ変形し2発目 ▲さらに変形して3発目へ ▲剣が相手の腹に突き刺さる

プレスオブデス
PRESS OF DEATH(死の圧迫)

←↙↓↘→＋K
(弱中強で出現位置が変化)



空中ガード可能

上空に巨人が出現して、巨大な足で踏みつける。この足はしゃがみガードを無効化し、食らった相手を踏み倒す。攻撃判定は、足を下ろす途中と下ろしきった瞬間に出現。下ろしきった瞬間のみ「追いうち能力」があり、地面でダウンしている相手を踏むことができる。コマンド完成の瞬間から、足がでてくる直前まで完全無敵。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
32(16+16)	0	1800(900+900)	2/2	84



▲恋じると数珠が消える　▲徐々に画面が暗くなって　▲上空に雲のウズ、それと巨人が出現する　▲雲のウズの中心から巨大な足がでてきて　▲範囲内の相手を踏みつぶす

弱中強による出現位置の変化

巨人の出現位置は、コマンド入力時のボタンの弱中強で決定される。攻撃位置は右の写真を参照。ドノヴァン本体がダメージを受けても、巨人は消滅せずに攻撃してくれるのが強みだ。



チェンジイモータル
CHANGE IMMORTAL(不死への変化)

中Ｐ＋弱Ｐ
＋←＋弱Ｋ＋中Ｋ



空中ガード可能

魔人に変身して突進攻撃。突進中はレバーの上下で高度を調整できる。攻撃判定が出現する直前までと、攻撃後に着地してから行動可能になる少し前まで完全無敵。

余談だが、光をはなっている間(写真㉗の状態)は、攻撃を受けても自動で「空中ガード」できる。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
28	0	1400	1/1	52



▲体が白くなり、魔人の姿へ変身　▲ツバサを広げたら突進していく　▲画面端まで突進したあとは　▲加速しながら前方へと突進する　▲食らった相手は感電してダウン

LEI-LEI

レイレイ（泪泪）



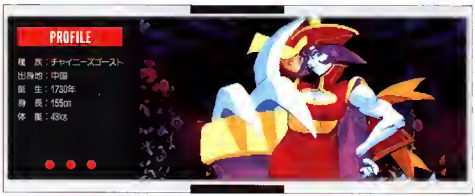


霊幻少女

闇の世界に異変が起こりつつあった……。ある夜，突然墓場からよみがえった死者の亡霊が，村を襲う。代々「仙術」を伝えるレイレイとリンリン（双子の姉妹）の母親は，自らの命をなげうって悪しき魂を退ける。究極仙術「転生の術」を娘たちに授ける前に……。

已人の娘たちは，母親の魂を闇から解放するため，固く使用を禁じられていた「異形転身の術」を自らにほどこし，闘うことを決意した。母を苦しめる「闇の住人」たちを，すべて倒す……それが母を救う唯一の方法と信じて。





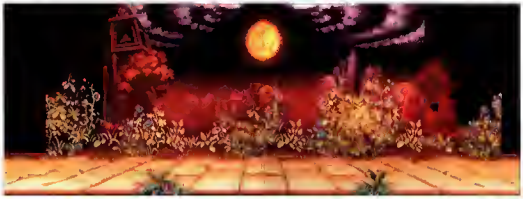
CHECK

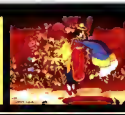
どこかで聞いたような勝ちゼリフを言うぞ



◀レイレイの勝ちゼリフは、相手をおちょくったものが多い。このゼリフは中国の美女伝相関係のことだ。

STAGE(中国／墓場)





前方ダッシュ(地上)

レバーを離すまで、前進しながら消滅→出現をくり返す。消滅時は完全無敵。投げられ判定もなくなる。



空中前方ダッシュ

砂煙を上げながら空中を滑走する。移動中は基本技のみ使用可能。遠距離などの必殺技は使用できない。



前方移動起き上がり

◀ヒョンと跳ねる、ソデに隠すための"かがみ"のに注目。



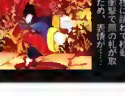
後方ダッシュ(地上)

前方のような無敵状態はないが、立ち&しゃがみの基本技と必殺技でキャンセル可能。投げ技は実行不可。



空中後方ダッシュ

基本的な性能は前方と同じだが、後方を向いて移動するため、ダッシュ中の攻撃は後方に向けてでる。



後方移動起き上がり

◀回転に跳ねて移動その衝撃で顔の札が取れるため、美顔か…

THE ART OF LEI-LEI



弱色カラー　中色カラー　強色カラー　弱必カラー　中必カラー　強必カラー　スタートボタンカラー　弱色+中必カラー

LEI-LEI

基本技（パンチ）

立ち（近距離）

弱パンチ

隠剣
INKEN

暗剣を手に持って，すばやく突きだす。技のスキがほとんどなく，連打キャンセルを使用すれば，高速連発もできる。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





中パンチ

襲爪
SYŪSOU

右手のカギ爪を振り上げて前方へ突きだす。攻撃判定は一瞬しかでないが，でるまでの速度なら弱攻撃並みの速さを持つ。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





強パンチ

先斬刀
MAGITO

左手のカギ爪をくりだす。低い位置への攻撃だが，立ちガードを無効化する能力はない。レイレイの基本技でもっとも攻撃値が高い。

攻撃値	28
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





立ち（遠距離）

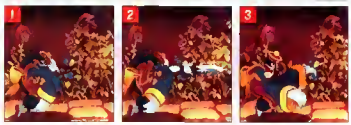
弱パンチ

尖剣
SENKEN

サバイバルナイフを手に持ち，すばやく突きだす。近距離立ち弱パンチから，違和感なく連続でつなげることができる。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



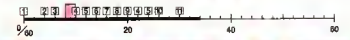


中パンチ

襲爪
SYŪSOU

近距離立ち中パンチと同じ，カギ爪を突きだす攻撃。攻撃のリーチは遠距離立ち弱パンチと互角。必殺技キャンセルの受け付けあり。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6



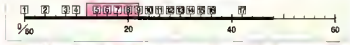


強パンチ

切離鋸
KIRIKO

片刃のノコギリを前方へ伸ばし，細かく往復させて切り刻む。攻撃のリーチは長いものの，中の基本技よりも低い攻撃値がネック。

攻撃値	12(4×3)
ゲージ増加量	15(3+4×3)
得点	600(300×3)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	13





LEI-LEI

基本技（パンチ）

しゃがみ

弱パンチ

刃刈
JINKA

小型のサーベル（青龍刀？）を振るう。遠距離立ち弱パンチよりリーチが長い。攻撃位置が低いが、立ちガードの無効化はできない。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





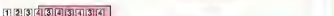
ジャンプ

弱パンチ

飛爪
HISOU

カギ爪を背中側から振りだす。攻撃中でも、別の技を入力すれば残りの動作をキャンセルして、すぐにその技の動作へ移行できる。

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





中パンチ

鉄牙
TETSUGA

両手のカギ爪を、地面を引きずりつつ振り回し、さらに持ち上げるようにして振り上げる。動作の大きさに反して攻撃速度が速い。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10

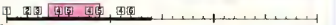




空鉄
KUTETSU

トゲ付き鉄球を、背中側から前方へ振りだす。攻撃判定が出現するのは前方へ振るってから。1や2のポーズに攻撃判定はない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9



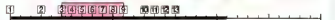


強パンチ

車怒流
SYADORU

カギ爪が地面を引っかいて進み、その反動でレイレイの体も引っ張られていく。立ちガードを無効化し、食らった相手を転倒させる。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	13

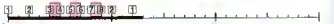




車刀乱
SYATOKAN

左右にカギ爪のついた武器を、振りだした右手に持って回転させる。基本技ではめずらしく、空中の相手にも連続でヒットする。

攻撃値	18（6×3）
ゲージ増加量	21（3+6×3）
得点	1200（400×3）
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり（空中は連続ヒットゆり）
動作コマ数	10





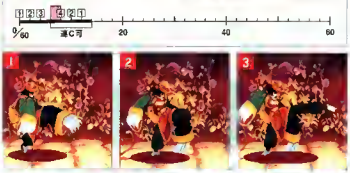
立ち（近距離）

弱キック

刺脚
SHIKYAKU

高速でくりだされる中段蹴り。連打キャンセルの受け付け時間が広く、弱パンチと互角の速度で迷発することができる。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

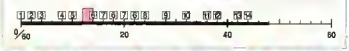


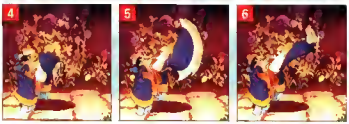
中キック

破脚
HAKYAKU

両手を地面につけて体をささえ、両足をそろえて前方に振り上げる。攻撃後は、そのまま後方へ1回転してから着地する。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	17



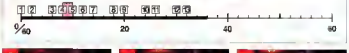


強キック

斜断蹴
SYADANKU

左手のカギ爪を地面に刺して、そこを軸に体を横回転。足先から突きだした刀で相手を斬る。攻撃のでるまでがかなり早い。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	13





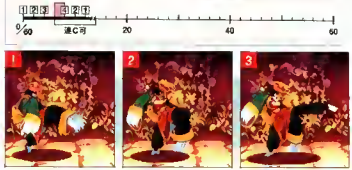
立ち（遠距離）

弱キック

刺脚
SHIKYAKU

近距離立ち弱キックと同じ技がでる。レイレイの立ちキック攻撃は、近距離、遠距離の区別がなく、つねに同じ技となる。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

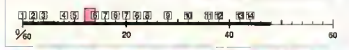


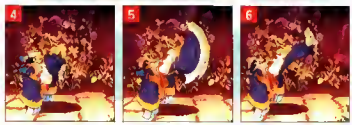
中キック

破脚
HAKYAKU

近距離立ち中キックと同じ、両手を地面につけての蹴り上げ。攻撃の動作にかかる時間が、強攻撃並みに長い（＝スキが大きい）。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	17



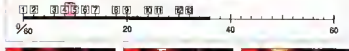


強キック

斜断蹴
SYADANKU

近距離のものと同じ，足先から刃を伸ばして横に振るう技。見た目によらず，攻撃判定のでるのが早く，射程距離もそこそこある。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	13





LEI-LEI

基本技(キック)

しゃがみ

小足
KOSOKU

読んで字のごとく小足払い。下段判定の攻撃で、立ちガードを無効化する。リーチは短いものの攻撃速度が早く、連発も効く。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





遠足
HASOKU

しゃがみ弱キックよりも遠くまで足を突きだす。立ちガードを無効化する下段判定の攻撃で、必殺技キャンセルの受け付けもある。

攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11

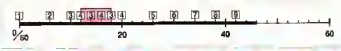




双天覇
SOUTENPA

跳び起きるように上方向へ蹴りをくりだし（スプリングキック）、食らった相手をダウンさせる。攻撃後は少し前に移動する。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	ダウン
動作コマ数	13



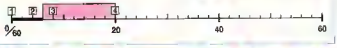


ジャンプ

飛蹴
HISYŪ

前方への蹴り上げ。攻撃ポーズ中に別の技を入力すると、蹴りが引っ込むのを待つことなく、瞬時にその技へ移行できる。

攻撃値	9
ゲージ増加量	10
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



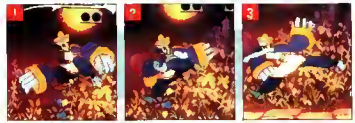


空蹴
KŪSYŪ

相手に背を向け、足刀（サイドキック）をくりだす。特異な攻撃が多いレイレイの基本技の中では、数少ないまともな体術。

攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



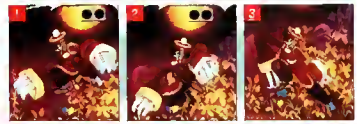


舞蹴
BUSYŪ

下方向への跳び蹴り。レイレイ唯一の「下向きのジャンプ攻撃」だが、攻撃判定のでている時間が短く、意外に当てにくい。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





弱キック

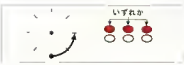
中キック

強キック

●必殺技

暗器砲
ANKIHOU

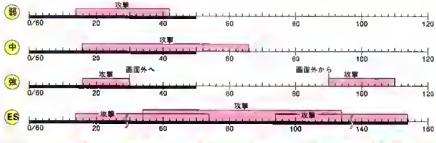
↓↘→＋Ⓟ



空中ガード可能

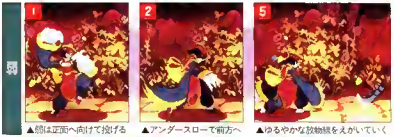
右腕のソデから、見た目も効果もちがう、さまざまな武器（暗器）をほうり投げる。弱中強で暗器を投げる角度がちがい、弱は正面、中は斜め上、強ならほぼ真上へ投げる。

射程距離は中がもっとも長く（画面いっぱい）、つぎが弱（3分の2画面くらい）、そして強（3分の1画面くらい）だ。なお、強だけはしゃがみガードを無効化できる。



	弱	中	強	ES
攻撃値	10			1発につき11
ゲージ増加量	8			0
得点	600			1発につき900
最大ヒット回数	1／1			2／3
ヒット効果	のけぞり（暗器により気絶）			のけぞり
動作コマ数	8	11	11	20

弱



▲顔は正面へ向けて投げる　▲アンダースローで前方へ　▲ゆるやかな放物線をえがいていく

中



▲中と強はまず身構えてから　▲頭を掴もってほうり投げる　▲暗器は斜め上へ残んでいく　▲画面いっぱいに大きな放物線軌道をえがく

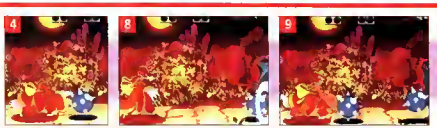
強



▲ほぼ真上へ、画面外まで飛んでいき、しばらくするとおちてくる

ES時

トゲ付き鉄球を三つ転がす。鉄球の速度は遅く、間隔も広いため、起き上がる相手に重ねたりしないと連続ヒットは無理。



●特殊技（レバー入れ攻撃）

乱鉄
RANTETSU

→＋中Ⓟ

トゲ付き鉄球を持って前方へ振りだし、さらに回転させる。リーチは長いが攻撃判定の出現は一瞬だけで、振り回すときにはすでに攻撃能力がなくなっている。

攻撃値	14
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	14



壊怒牙
EDOGA

→＋強Ⓟ

両腕を大きく振り回し、下から突き上げるように、カギ爪を斜め上へ伸ばす。攻撃値は爪を振りだした瞬間がもっとも高く、伸びていく過程で急速に減っていく。

攻撃値	20～14
ゲージ増加量	32～17
得点	1100～800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	17



ノーマル時に投げる暗器の種類

ノーマル時にでてくる暗器は、全部で11種類あり（斧には向きが逆の「逆斧」もあるが、能力は同じなのでまとめた）、決まった順番、もしくは順番がきたときに一定確率でほうり投げる。くわしくは下のカコミを参照。

暗器のヒット効果は大きく分けて2種類。相手がのけぞるだけ（空中の相手に対してはダウンで、追いうち可能）の「通常暗器」と、相手が気絶する「気絶暗器」がある。

斧

写真とは左の向きと回転方向が逆の「逆斧」もあるが、能力は同じだ。

ブーメラン

ゆっくり回転しながら飛んでいく。手元へもどってきたりはしない。

手裏剣

量速回転しながら飛んでいく。軽い「斬り音」をたててヒットする。

ハンマー（気絶暗器）

これがヒットすると、キャラごとにちがう気絶マークを見られるぞ。

剣

軽快に量速回転しながら飛んでいくが、当たったときの音は重い。

岩（気絶暗器）

量速回転しながら飛んでいく。軽い「斬り音」をたててヒットする。

タル（気絶暗器）

当たると木量が割れるような音を立てる。気絶マークは共通で「星」。

盆栽（気絶暗器）

軽快な音をたてて飛んでいくが、命中音はやはり重い。「星」がでる。

鏡餅

量速回転しながら飛んでいく。某女性格闘家の靴音。打撃音は重いぞ。

ツメ

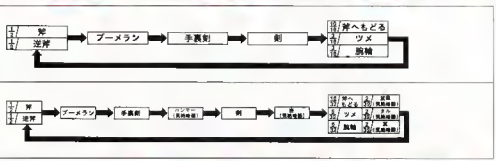
某ナルシスト格量家の持つ鉄の爪。ヒット時の効果音は「軽い斬り音」。

サキチ（気絶暗器）

ヒット時にキーンという音がする。見た目どおり「星」が気絶マーク。

暗器を投げる順番

投げる暗器にはひとつの決まった順番があるが、時には「気絶暗器を投げようとするとつぎに移行する」ため、右のような順番に変化してしまう。最後に投げる暗器の出現確率も、微妙に変化するぞ。



気絶の小部屋

気絶暗器を食らった相手の頭上に回る「気絶マーク」。通常は「星」だが、ハンマーを食らった場合にかぎり、キャラごとにちがったマークが回るぞ。







放霊

HOUREI

相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	900
間合い	40ドット
動作コマ数	7

両手で相手をつかんだら高くほうり投げて、背後に落とす。余裕をもって追いうちが可能。投げる方向の選択はできない（右に相手がいた場合は、かならず左に落とす）。



放天

HOUTEN

お互い空中にいるとき相手の近くで↑以外＋中or強Ⓟ

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	900
間合い	36ドット
動作コマ数	12

相手をかつぎ上げて反転し、地面に落とす。よく見ると、落とすときにツマ先から刃をだして、相手の胴体を刺している。投げたあと、追いうち攻撃を追加することはできない。



返響器
HENKYOKI

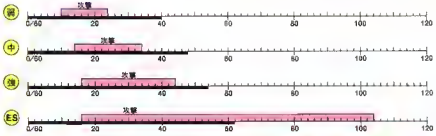
↓↙←＋P
（空中でも使用可能）



カードキャンセルに使用可能　空中ガード可能

前方へゆっくり走む音波をはなつ。弱中強の順で音波の持続時間が変化、弱はすぐに消えるが、強は長く残る。

音波には、相手を攻撃するほかに、特定の飛び道具を跳ね返したり止めたりする能力があり、跳ね返したあとの飛び道具の性能は、返響器の強さ（弱中強）と同じになる（弱：返響器なら弱、強なら強、ESの場合は強になる）。



	弱	中	強	ES
攻撃値	10			24(7×4)
ゲージ増加量	8			0
得点	800			1600(400×4)
通常ガード時硬直	1／1			4／4
ヒット効果	のけぞり(空中の相手には吹き飛び)			のけぞり(空中の相手には吹き飛び)
動作コマ数	17	18	21	25

ES時

ノーマルよりはるかに長く残る音波をはなつ。ヒット数は通常3発だが、音波が少し進んだところで当たった場合にかぎり、4ヒットする。なお、空中連続ヒットはない。レイレイがダメージを受けると音波は消滅する。





▲ゾデから小さなドラを取りだす　▲前方へ向けてかざし、一発たたく　▲ドラがうなると、その振動により　▲音波の壁が前方へ一定距離流れる　▲本体が攻撃されても音波は消える

飛び道具の跳ね返し

跳ね返せるのはブリザードソード、暗器磁、カオスフレア、ソウルフィスト、ソニッククウェーブ、ビッグスノー、ソルスマッシャー。止められる（カキ消せる）のは王家の蔵き、撥ね刃、厥封じ、マイトランチャーだ。



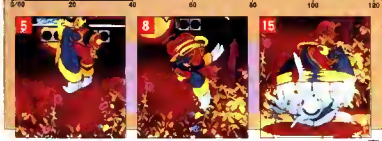
◀跳ね返した飛び道具の性能は返響器の強さで変わる

斬破
ZANPA

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋K

コマンドを入力した瞬間の相手の位置を捕捉してジャンプ、空中で体をひねり、回転しながらカギ爪で相手を斬り裂く。捕捉距離の限界は4分の3画面くらい。それ以上遠くの相手に、追いうちは届かない。

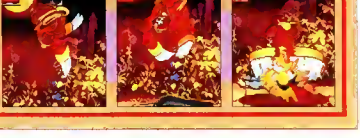
攻撃値	12(3×4)
ゲージ増加量	10(8+1×4)
得点	800(200×4)
攻撃回数	4
動作コマ数	34



ES時

レイレイの体が光り、ノーマル時の倍の8回、攻撃がヒットする。余談だが、追いうち攻撃はカギ爪だけでなく、足のツマ先からも刃を突きだして、相手を斬り裂いている。

攻撃値	24(3×8)
ゲージ増加量	8(1×8)
得点	1600(200×8)
攻撃回数	8
動作コマ数	40



LEI-LEI

必殺技

旋風舞

SENPŪBU

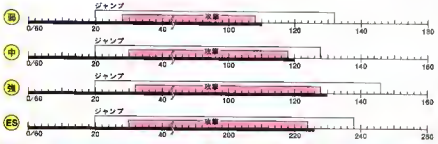
→↓↘＋P
（空中でも使用可能）



空中ガード可能

宙に鎖を引っかけて振り子のように往復，振り回す左腕で攻撃する（振り子の動作は，弱が小さく，強は大きい）。

攻撃中，Pを連打することで左腕の回転速度が増加していき，短い周期で多く攻撃が当たるようになる。また，Kを押すことで技の中断も可能。中断直後から別の攻撃をだすことができる（ただし，必殺技のみ着地までだせない）。



	弱	中	強	ES
攻撃値	1発につき4			1発につき4
ゲージ増加量	6			0
得点	1発につき100			
最大ヒット/ダメージ	6～21／6～21			6～21／6～21
ヒット効果	のけぞり（空中連続ヒットあり）			のけぞり（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	本体34＋手12	本体38＋手12	本体40＋手12	本体40＋手12

ES時

レイレイの体が光り，中と同じ高さの旋風舞を2往復行なう。Pの連打による攻撃回数増加，Kによる技の中断もできる。なお，表の数値は「連続で当たっている」という条件下でのものだ。





▲左脚から斜め上へ鎖を投げる　▲宙に引っかけて後方に跳ね　▲振り子の動きで宙を舞う　▲左腕を振り回して相手を攻撃　▲攻撃は1往復行なわれる

放天撃

HOUTENGEKI

相手の近くで
→↘↓↙←＋P



ES版なし

相手を宙にほうり投げたあと，ミキサーのように地面で回転しながら，カギ爪とツマ先の刃で相手を切り刻む。合計攻撃値とゲージ増加値が非常に大きい投げ技。

攻撃後，相手はクルクル回転しながらゆっくりと地面へ落ちてダウンする。追いうち攻撃は，相手の落下を待って，余裕でしかけることが可能だ。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	投げ間合い	攻撃回数	動作コマ数
22(4×5)	44(12+4×8)	2400(300×8)	48ドット	8	58



▲平均レベルの投げ間合いだ　▲相手をつかんで上空へ投げ　▲すかさず体をよじって回転　▲落下地点で待ちかまえる　▲相手が上に落ちてきたら　▲そのまま切り刻んでしまう

地霊刀
CHIREITOU

←↙↓↘→＋
ＫＫ同時押し

空中ガード可能



両手を地面に突き刺し、前方へ向けて6本の巨大な剣をつぎつぎとくりだす。剣は空中連続ヒットの能力を持っているほか、ひとたび剣がではじめれば、レイレイ本体がダメージを受けても攻撃を続行する。剣を食らった相手はダウンするが、追いうちはだせない。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
1発につき3	0	1発につき100	5／6	本体24＋剣27



▲ピョンと小さく跳ね上がり



▲両手をあわせて下に向け



▲ソデを地面に突き立てると



▲前方の地面から剣が出現



▲剣には「動作“昇龍剣”」と書かれている



▲その前方につぎつぎ剣がでてくる



▲剣に斬られた相手はダウンするが



▲攻撃範囲内にいるかぎり、つぎつぎ当たる


▲合計6本の剣が、地面から伸びては消えていく

天雷破
TENRAIHA

弱Ｋ＋強Ｋ
＋中Ｐ＋中Ｐ＋↑



分鋼は、地震を、攻撃する。
分鋼は、地震を、攻撃する。
0/60
20
40
60
80
100
180

攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
分鋼1ヒ、地震4、鉄球5or4	10(8+2)	分鋼1ヒ、地震1ヒ、鉄球4ヒor3ヒ	2+鉄球3／2+鉄球4	16



▲右腕を高くかかげ



▲伸ばしたソデから分鋼を落とす



▲分鋼はしゃがみガードを無効化し



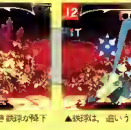
▲地震は立ちガードを無効化できる



▲地震を食らった相手は転倒する



▲振動で空から大量のトゲつき鉄球が降下



▲鉄球は、追いうち攻撃の能力を持つ



▲追いうち時の鉄球の攻撃値は4になる



▲合計6個の鉄球が地面をうめ尽くす

飛び道具の部屋・

ふだん大量に消費されている飛び道具も、その動きはじつに細かい。ここでは10種類の飛び道具にスポットを当ててみた。なお、最後だけ8枚連続写真になっているので注意。

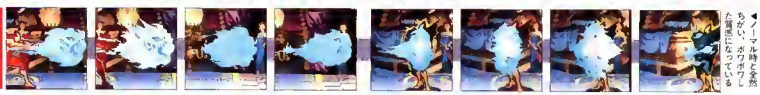
飛行アニメーション　消滅アニメーション

(ナミレン)
カオスブレア



◀まずは基本的なものから。この動きがとえるもっともクラシック

(ジャレット)
巨大オーラショット



◀ノーマル時と全然ちがい、ボワボワした質感になっている

(ナミレン)
ディープヴォイド



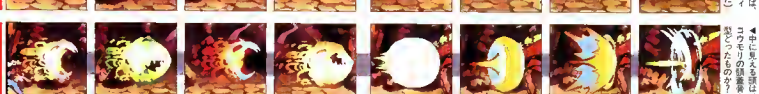
◀消滅アニメに注目。最後はこんなふうに体当たりしている

(ヤンボン)
ソウルフィスト



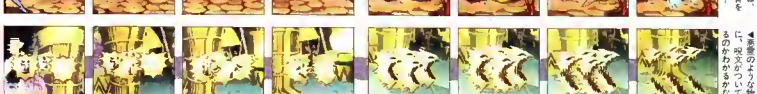
◀45度傾けて見れば、ほら空中ソウルフィスト(マリやまうだ)

(ヤンボン)
巨大ソウルフィスト



◀中に見える頭は、コウモリの顔面を型どったものか？

(ディカイス)
王家の剣



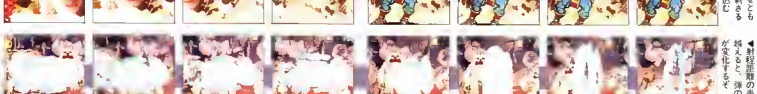
◀重量のような物体に、呪文がついているのかわかるかな？

(ロック・ボン)
巨大斬刃



◀2体の悪魔をともなって飛行。斬さると無残にめりこむ

(サスケッチ)
ビッグスイー



◀射程距離の半分を越えると、弾の表情が変化するぞ

(バイロン)
ソルマンマシャー



◀原石のような、淡い体のような、じつに不思議な質感を持つ

(バイロン)
究極ミサイル



◀美しい爆発パターンを観戦。実際は32枚の動きがあるのだ

DEMITRI MAXIMOFF

デミトリ・マキシモフ





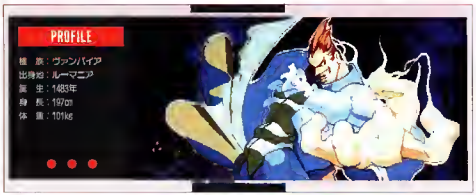
闇の貴公子

凶々しい思念の暗雲が古城を覆う。棺の間に差し込む蒼い月光のなか、デミトリは目覚める。辺りを包む不吉な気配。漂い込む「戦い」の予感――。

「……フム、おもしろい……100年ぶりに手ごたえのあるヤツらと出会えそうだな」

不敵な笑みをたたえデミトリは立ち上がる。かつての「闇の貴公子」の名を、再び闇の世に知らしめるために。





CHECK

闇の貴公子・デミトリ，その真の姿とは……

デミトリは，ときおり魔界での姿を見せることがある。しかし，それは一瞬の出来事なので，肉眼で確認するのはかなり困難だ。本コーナーや技表の写真を参考にするといいだろう。



◀デミトリの「真の姿」が見えるのは，0.4秒にも満たない



▶炎が漂っているマントは，翼が変化したものであることが理解できる

STAGE（トランシルバニア／デミトリの城）



前方ダッシュ



脚を組みながら地面をスベる。しばらくすると，残像を残して消えるが，この間は投げ技以外の攻撃を食らわず，相手キャラをスリ抜けることが可能。必殺技でのみキャンセルできる。

前方移動起き上がり



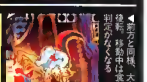
◀大きく前転する。移動中は実らい羽元がなくなる

後方ダッシュ



性能は前方ダッシュと同じ。姿が消えているときは，通常投げと必殺技げが使えない点も一緒だ。なお，後方ダッシュからのデモンクレイドルも，斜め前方へ向かって飛んでいく。

後方移動起き上がり



◀前方と同様，大きく後転。移動中は実らい羽元がなくなる

THE ART OF DEMITRI

※★マークがついているのは ハンター で新登場したポーズ



DEMITRI

基本技(パンチ)

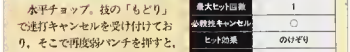
立ち(近距離)

弱パンチ

ダークリスト
DARK WRIST(暗黒の手首)

水平チョップ。技の「もどり」で連打キャンセルを受け付けており、そこで再度弱パンチを押すと、すぐにつぎの弱パンチをだせる。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



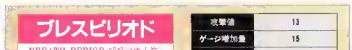


中パンチ

ブレスピリオド
BREATH PERIOD(呼吸の途と切)

相手のみぞおちを狙ったボディブロー。攻撃をくりだすときに、一瞬だけデミトリの「魔界の住人」としての正体を見せる。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



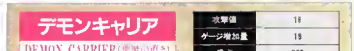


強パンチ

デモンキャリア
DEMON CARRIER(悪魔の考え)

大振りのアッパー。攻撃判定は3から4にかけて出現しているが、必殺技キャンセルを受け付けているのは3のときだけだ。

攻撃値	18
ゲージ増加量	19
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	3 のときのみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7





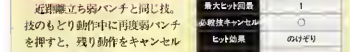
立ち(遠距離)

弱パンチ

ダークリスト
DARK WRIST(暗黒の手首)

近距離立ち弱パンチと同じ技。技のもどり動作中に再度弱パンチを押すと、残り動作をキャンセルしてつぎの弱パンチをだせる。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





中パンチ

デビルブロー
DEVIL BLOW(悪魔の打撃)

高速のストレート。デミトリは、力を込めた攻撃(中or強攻撃や必殺技)をくりだすときと、打撃を受けたときに、本来の姿を見せる。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





強パンチ

デビルストライク
DEVIL STRIKE(悪魔の投打)

1歩踏みこんで、渾身のストレートをはなつ。デミトリの基本技で最長の攻撃。しゃがみ強キックに匹敵するリーチをほこる。

攻撃値	18
ゲージ増加量	19
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7





DEMITRI

基本技（パンチ）

しゃがみ

ブラックシュタム
BLACK STEM（暗黒の幹）

しゃがんだ姿勢でくりだす、すばやいストレート。連打キャンセルの受け付けがあり、スキなくパンチを連発することができる。

攻撃値	5
ゲージ増加量	6
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





ブラックシュタム
BLACK STEM（暗黒の軸）

力を込めたしゃがみストレート。しゃがみ弱パンチに似た技だが、より遠くまで攻撃が届く。ただし、連打キャンセルはできない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



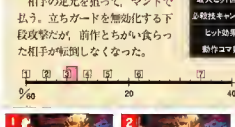


バットスクリーン
BAT SCREEN（コウモリの悪夢）

相手の足元を狙って、マントで払う。立ちガードを無効化する下段攻撃だが、前作とちがい食らった相手が転倒しなくなった。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7





ジャンプ

デビルストローク
DEVIL STROKE（悪魔の一撃）

途中で別の技に切り替えないかぎり、着地まで攻撃姿勢を維持するパンチ攻撃。前作では右パンチだったのが、左に変更されている。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



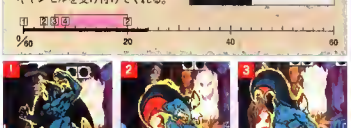


デビルスタブ
DEVIL STAB（悪魔の一打）

勢いよく右パンチを振り下ろす。空中必殺技をだせる高度で攻撃を当てた場合にかぎり、必殺技キャンセルを受け付けてくれる。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



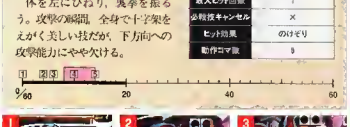


マークィスエンブレム
MARK'S EMBLEM（[illegible]の紋章）

体を左にひねり、裏拳を振るう。攻撃の瞬間、全身で十字架をえがく美しい技だが、下方向への攻撃能力にやや欠ける。

攻撃値	16
ゲージ増加量	19
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





弱パンチ　中パンチ　強パンチ

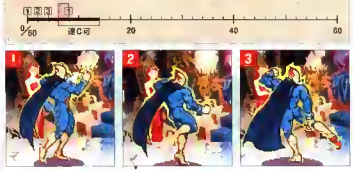
弱キック

立ち（近距離）

ヘルズグロウン
HELL'S GROWN（地獄の芽吹）

すばやくはなたれるローキック攻撃。下段判定の攻撃で、立ちガードを無効化してダメージを与えられる。連打キャンセル可能。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

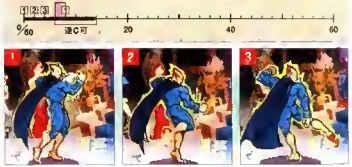


立ち（遠距離）

ヘルズグロウン
HELL'S GROWN（地獄の芽吹）

近距離のときと同じ技。蹴り足を引く動作中に再度弱キックを入力すると、連打キャンセルがかかり、すぐにつぎの弱キックがでる。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



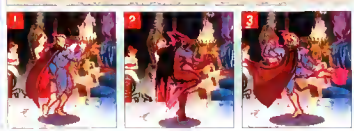
中キック

立ち（近距離）

デビルフライト
DEVIL FLIGHT（悪魔の特技）

立ち弱キックよりも高い位置への蹴り。攻撃値も弱キックより大きいが、立ちガードを無効化する能力や連打キャンセルはない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

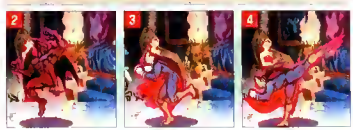


立ち（遠距離）

サタンズペイン
SATAN'S PAIN（魔王の痛み）

小さくステップを踏み、うしろ向きの姿勢から上段へ突き上げる蹴りをはなつ。遠距離技だが前方より上方向への攻撃に適している。

攻撃値	13
ゲージ増加量	17
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



強キック

立ち（近距離）

ブラッディロアー
BLOODY ROAR（残酷な叫び声）

その場でステップを踏み、前方へ蹴りをはなつ。足が地面から離れる1~2の間は、なんと足払いなどの足元への攻撃をかわせる。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



立ち（遠距離）

ブラッディロアー
BLOODY ROAR（残酷な叫び声）

近距離のときとまったく同じ。相手の腹部を狙った直線的な蹴り。蹴り技だが、攻撃のリーチは遠距離立ち強パンチより短い。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



DEMITRI

基本技（キック）

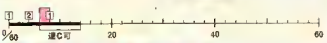
しゃがみ

デモングライド

DEMON GLIDE（悪魔の滑走）

片手をついて左足を前方に突きだす。立ちガードを無効化する下段判定の攻撃で、技のもとりには連打キャンセルも受け付けている。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





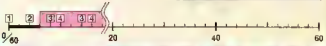
ジャンプ

シャトーシェイド

CHATEAU SHADE（館の影）

下への跳び蹴り。別の技の入力がないかぎり，着地まで攻撃姿勢を維持する。写真2と3は同じポーズに見えるが，マントに注目。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





弱キック

デモンスラッシュ

DEMON SLASH（悪魔の切り裂き）

前作とはちがい，下段判定の回転足払いに変化した。見た目は食らった相手を転倒させられそうだが，ヒット効果はのけぞり。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7





エクセレントアクシス

EXCELLENT AXIS（優れた軸線）

下向きのジャンプ弱キックに対して，中キックは横方向への跳び蹴り。必殺技キャンセルは，空中必殺技をだせる高度でのみ有効。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





中キック

ヘイトリッドオーメン

HATRED OMEN（憎しみの前兆）

片手で体を支えながら，両足をそろえて前方へ突きだす。デミトリの基本技でもっとも射程距離が長い。食らった相手は転倒する。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	8



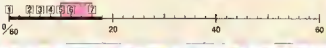


ノーブルトライアンフ

NOBLE TRIUMPH（高貴な勝利）

前方回転から，両足をそろえて振り下ろす。攻撃判定のでている時間は短いが，攻撃範囲が広く，横から下までをカバーする。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7





強キック

●必殺技

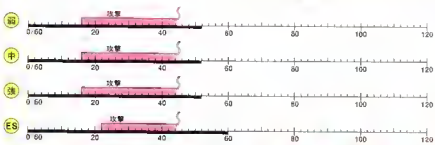
カオスフレア
CHAOS FLARE(混沌の炎)

↓↘→＋P
(空中でも使用可能)



空中ガード可能

前方に炎の弾をはなつ(弾の速度は弱→中→強の順で速い)。食らった相手はその場で燃え上がる。相手が空中にいた場合、燃えたあと地面に落ちてダウンするが、このときの相手は完全無敵状態で、追いうちは当たらない。弾の攻撃力は時間の経過につれて低下していき、限界射程距離を過ぎるか、デミトリ本体がダメージを受けると消滅する。



	弱	中	強	ES
攻撃値	18～10(時間とともに低下)			28～12(時間とともに低下)+5×2
ゲージ増加量	6			0
得点	800～800(時間とともに低下)			1100～700(時間とともに低下)+300×2
連続ガード回数	1／1			3／3
ヒット効果	燃焼			燃焼ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	18			20

時ESm

体が赤くなり、魔物の面が浮かぶ巨大な炎の弾をはなつ。弾の性能が強化され、追いうちが空振ることもなくなる。ノーマルの飛び道具を打ち消して進み、デミトリ本体がダメージを受けても消滅しない。





▲一瞬だけ本来の姿にもどり
▲広げた両手から炎を発する
▲両手にやどしたエネルギーを
▲前方でぶつけてひとつに集約
▲触れるものを焼き払う炎の弾が前方に飛んでいく

空中カオスフレア

空中でも地上と同じコマンドでカオスフレアを撃てる。ただし、一定の高度以下では、コマンド入力しても無視される。弱中強のちがいは、弾の速度と自分にかかる反動が増加する点だ。



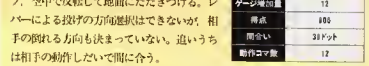
●特殊技(投げ技)

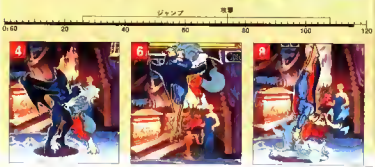
バットダイブ
BAT DIVE(コウモリの急降下)

相手の近くで
←or→＋中or強P

ツバサで相手を押さえ込み真上へジャンプ、空中で反転して地面にたたきつける。レバーによる投げの方向進択はできないが、相手の倒れる方向も決まっていない。追いうちは相手の動作しだいで間に合う。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	800
間合い	38ドット
動作コマ数	12



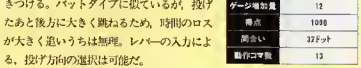


デモンフライ
DEMON FLY(悪魔の飛翔)

お互い空中にいるとき
相手の近くで
↑以外＋中or強P

空中で相手をつかまえて反転、地面にたたきつける。バットダイブに似ているが、投げたあと後方に大きく跳ねるため、時間のロスが大きく追いうちは無理。レバーの入力による、投げ方向の選択は可能だ。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	1000
間合い	32ドット
動作コマ数	13



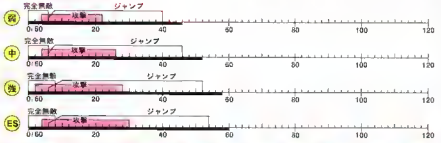


デモンクレイドル
DEMON CRADLE(悪魔の揺籃)

→↓↘+P



ガードキャンセルに使用可能　空中ガード可能



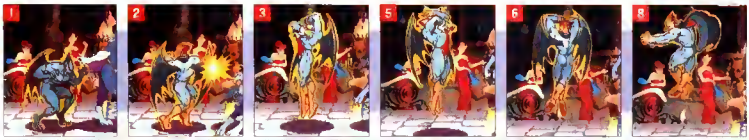
体をひねり，回転しながら真上へ舞い上がる。足が地についている間は完全無敵で，このときにかぎり相手も空中ガード不可能となっている（地面から離れた瞬間から無敵状態ではなくなり，相手は空中ガード可能となる）。舞い上がる高さは弱→中→強の順で高く，上昇しきったあとは，攻撃も防御もできない無防備状態で降下していく。

	弱	中	強	ES
攻撃値	18			35(5×7)
ゲージ増加量	15			14(2×7)
得点	1000			2100(300×7)
食らわり/ガード回数	1/1			7/7
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中追撃ヒットあり)
動作コマ数	13	14	14	15

ES時



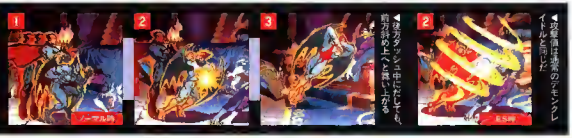
螺旋軌道をえがいて光が噴きあがる。攻撃中は連続ヒットし，空中ガードも完全に無効化する。



▲一瞬，姿を変えて身構える　▲マントをツバサに変えて　▲体を横にひねって回転し　▲そのまま真上へ舞い上がる　▲限界高度まで上昇したら　▲攻撃体勢を解除して降下

ダッシュ・デモンクレイドル
ダッシュの滅遮拒に→↓↘+P

飛行方向が変化。限界高度も少し低下するが，そのぶん後の動作にかかる時間もやや短くなる（わずかの差だが）。



◀前方ダッシュ中にだしても前方斜め上へと舞い上がる

◀攻撃値は通常のデモンクレイドルと同じだ

ヘルズライド
HELL'S RIDE(地獄の乗り物)

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素+K

相手に向かって前方ジャンプ，宙返りしたあと踏みつけるように蹴りをたたき込む。コマンドを入力した瞬間の相手の位置へ跳んでいくが，画面端から反対の端にいる相手までは届かず，その手前へ落ちてしまう。

攻撃値	9
ゲージ増加量	10
得点	500
攻撃回数	1
動作コマ数	21



ES時

瞬りをたたき込んだあと，相手の上で暴れるように4回踏みつけ，トドメに両足をそろえて踏みながら一礼する。追いうちの届く限界距離は，ノーマル時と同じく3分の2画面ぶんくらいだ。

攻撃値	8+2×4+4
ゲージ増加量	80(4+1×4+2)
得点	1000(500+200×4+300)
攻撃回数	8
動作コマ数	28



●必殺技

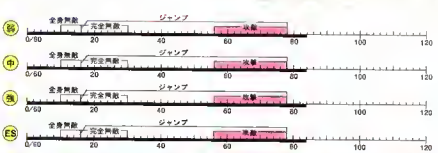
バットスピン
BAT SPIN（コウモリのキリモミ降下）

↓↙←＋K
（空中でも使用可能）



空中ガード可能

上空にテレポートしたあと、ドリル状に変形して降下攻撃。最大ヒット数である3発当たると、攻撃体勢を解除して無防備状態のまま後方へ跳ね返る。ケムリが発生してから上空で攻撃体勢をとる瞬間までは全身無敵。ただし、ケムリの中に消えるまでは投げられ判定が残っている（見た目は雷に浮いているが、地上の投げにつかまってしまう）。



	弱	中	強	ES
攻撃値	15（5×3）			1発につき5
ゲージ増加量	12（6+2×3）			1発につき2
得点	800（300×3）			1発につき100
食らボ/ケズリ量	3／3			10／10
ヒット効果	のけぞり（空中連続ヒットあり）			のけぞり（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	27			28

ES時

弱と同じ位置に出現して降下、相手に何発当たろうとも、着地まで攻撃体勢を維持する。





▲その場に浮き上がったあと　▲ケムリに包まれて消える　▲ケムリを残して上空に出現　▲姿を変えて攻撃体勢をとり　▲マントを体に巻き付けて　▲前方斜め下へとドリル攻撃

弱中強による出現位置の変化

コマンド入力のときに、ボタンの弱中強で出現位置を指定できる。消える位置と出現位置の関係は右の写真を参照。なお、バットスピンは空中でも使用できるが、出現位置は地上で入力した場合と同じだ。



弱：消滅位置の真上に出現する。ES版の出現位置でもある
中：消滅位置からデミトリ1体ぶんくらい前方に出現する
強：画面端から逆の端にいる相手へギリギリ届く位置だ

●必殺技

ネガティブストーレン
NEGATIVE STOLEN（負の窃盗）

相手の近くで
レバー1回転＋中or強P



ES版なし

動作はバットダイブ（基本の投げ技）に近いが、ジャンプ中に横回転を加えて、より高くまで跳び上がる。投げたあとの追いうちは、バットダイブと同じく相手しだい。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	間合い	動作コマ数
22	12	1200	44ドット	38



▲この距離まで投げが届く　▲マントをコウモリに変えて　▲コウモリで相手を押さえ込む　▲回転しながら天高く舞い　▲上空で反転して回転落下　▲頂から地面にたたきつける

デモンブラスト
DEMON BLAST(悪魔の突風)

↓→↘＋K K同時押し



空中ガード可能

8匹のコウモリが飛んでいき、ヒットすると、1匹につき4発攻撃を行なう(1匹あたりの攻撃値は1+2×3=7)。計算上は最大32ヒットだが、すべては当たらない(ピクトル相手に31発が最大)。□のポーズは完全無敵で、それ以降、コウモリがでるまで無敵状態だが投げられ判定はある



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
1発につき1, 2	0	1発につき100, 200	31／8	44



▲このときは完全無敵状態だ



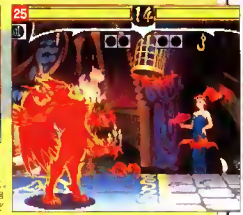
▲ここでは投げられ判定あり



▲全身から光が浮き上がり



▲中からコウモリが現れて



▶広範囲に散っていく。相手の投げ道具とは相殺せずにすり抜けるぞ

ミッドナイトプレジャー
MIDNIGHT PLEASURE(真夜中の快楽)

↓→↘＋Ⓟ Ⓟ同時押し



地面をスベるようにゆっくり前進。間合い内に相手がいたら、8回かみついたのち4発の連続攻撃をたたき込む。相手をとらえる判定が地上投げと同じなので、ガードは完全に無効化する。当然ながら、投げられない状態(ジャンプ中、ダウン中、起き上がり、のけぞりorガード硬直中、完全無敵)の相手はつかめないし、連続技にも組み込めない。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	攻撃回数	動作コマ数
35(8×3+35)	17(8×3+17)	2100(100×3+1800)	4(かみつきは除外)	43



▲不動の姿勢で音もなく移動する



▲「投げられる」相手に触れたら



▲つかまえて魔界での姿に変貌



▲吸血鬼の本性をむきだしにして



▲相手の首筋に4回かみついたあと



▲姿をもどしてまず立ち弱パンチ



▲つづいて近距離立ち中パンチ



▲近距離立ち弱キックへつなぎ



▲遠距離立ち中キックでトドメ



▲相手は吹き飛ばされダウンする

GALLON
ガロン





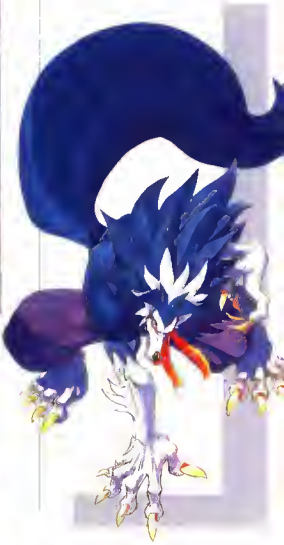
疾風の人狼

人狼（ワーウルフ）の呪い。── 神のいたずらか悪魔の気まぐれか。

その男ガロンは，その獰猛な獣の姿ゆえ，人の世を追われた。だが彼は，長き人間との戦いの中で，その力を磨く「生きがい」を見つけた。

「より強くなるのだ。この体朽ちるまで…」

赤い月が一段と狂気を駆り立てる夜，彼は森を離れ旅にでた。





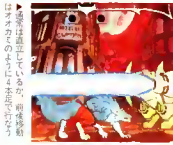
CHECK

ズボンに穴をあけているだけのことはある

ガロンはシッポの描写が細かく、これはあのポーズの流用か……と思ったら、シッポの向きだけ右がうというケースも少なくない。人間にもどる勝利ポーズが追加されたのも大きな変化だ。



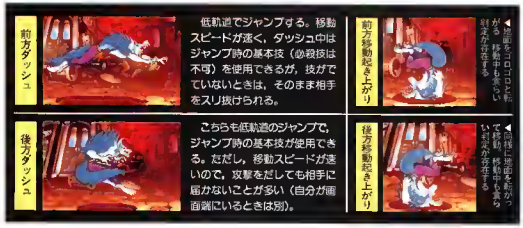
◀立ち始モノクロのつぎわと引きわれ相違点はシッポの位置（向き）だけ



▶通常は並んでいるが、前後移動はオオカミのように本足で行なう

STAGE（イギリス／郊外）





THE ART OF GALLON

※★マークがついているのは ハンター で新登場したポース



弱色カラー　中色カラー　強色カラー　弱色カラー　中色カラー　強色カラー　スタートボタンカラー　弱色＋中色カラー

弱パンチ

立ち（近距離）

スイフトゲイル
SWIFT GALE（高速の疾風）

高速でくりだされる連撃。連打キャンセル可能で連発はラクだが、攻撃値が高く、相手にフトコロでしゃがまれると空振りやすい。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3

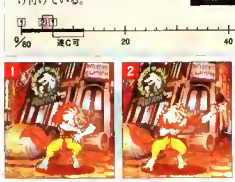


立ち（遠距離）

スイフトゲイル
SWIFT GALE（高速の疾風）

近距離立ち弱パンチと同じ技。攻撃後のコブシを引くときのモーション中に、連打キャンセルを受け付けている。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



中パンチ

ダークトゥース
DARK TOOTH（暗黒の牙）

牙をむき、相手の腕体に噛みつく。前作では遠距離立ち中パンチと同じ技ができていたが、変更が加わりこの技になった。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



ソニックガスト
SONIC GUST（高速の突風）

左足を軸に時計回りに回転。右手のツメを振るったあと、左手の手刀で突く。2のときのみ、必殺技キャンセルを受け付けている。

攻撃値	17（7＋10）
ゲージ増加量	18（8＋10）
得点	1000（400＋600）
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

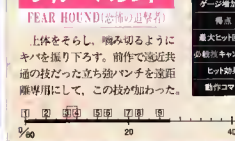


強パンチ

フィアーハウンド
FEAR HOUND（恐怖の追撃者）

上体をそらし、噛み切るようにキバを振り下ろす。前作で遠近共通の技だった立ち強パンチを遠距離専用にして、この技が加わった。

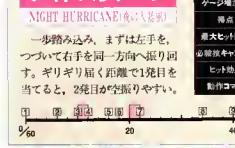
攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



ナイトハリケーン
NIGHT HURRICANE（夜に吹く暴風）

一歩踏み込み、まずは左手を、つづいて右手を同一方向へ振り回す。ギリギリ届く距離で1発目を当てると、2発目が空振りやすい。

攻撃値	21（8＋13）
ゲージ増加量	24（11＋13）
得点	1200（500＋700）
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



GALLON

基本技(パンチ)

しゃがみ

ロークランチ
LOW CRUNCH(低い噛みつき)

相手の足に噛みつく。攻撃速度は少し遅めだが、立ちガードを無効化する下段判定の攻撃。技のもとりを連打キャンセル可能。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

1 2 3
0/60 連C可 20 40 60



トライデントネイル
TRIDENT NAIL(三つ爪の爪)

上体を起こして手刀をくりだす。遠距離立ち中パンチや強パンチに匹敵するリーチを持ち、一発の攻撃力ならそれらの上をいく。

攻撃値	14
ゲージ増加量	19
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9

1 2 3 4 5
0/60 20 40 60

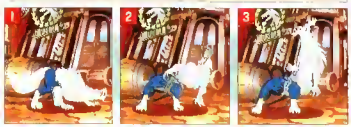


フレイムファング
FLAME FANG(炎の牙)

体をねじり上体を起こして、上方向へキバをむく。削作では2ヒット技だったが、1発の威力がある単発技に変更されている。

攻撃値	19
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9

1 2 3 4 5 6 7 8 9
0/60 20 40 60



ジャンプ

フライハウンド
FLY HOUND(空飛ぶ走撃者)

前方にキバをむきだす。攻撃の出現判断が長めだが、動作の終了を待たなくても2のあとならいつでも別の攻撃に移行できる。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

1 2 3 4 5
0/60 20 40 60

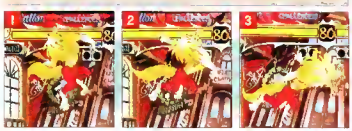


タスクヴァイス
TASK VICE(手強い万力)

キバをむき、噛み切るように上体を振り下ろして攻撃する。削作でジャンプ強パンチだった攻撃が、中パンチに変更されたものだ。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

1 2 3 4 5
0/60 20 40 60

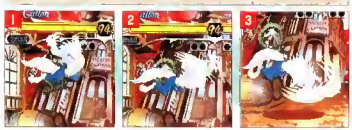


クロスクリーブ
CROSS CLEAVE(十字の切り裂き)

両手のツメを、前方で交差させるように振り下ろす。削作のジャンプ強パンチが中パンチに変わり、この斬技が強パンチになった。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

1 2 3 4
0/60 20 40 60



弱パンチ

中パンチ

強パンチ

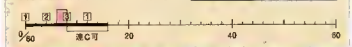
立ち（近距離）

弱キック

ヴァーチカルトルネード
VERTICAL TORNADO(垂直の竜巻)

相手のアゴを狙った蹴り上げ。攻撃速度は少し遅め。連打キャンセルを使えば連発が効くものの、攻撃位置が高くフトコロは弱い。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





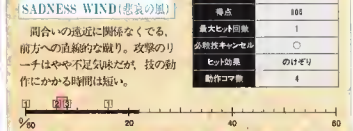
中キック

サッドネスウインド
SADNESS WIND(悲哀の風)

間合いの遠近に関係なく出る、前方への直線的な蹴り。攻撃のリーチはやや不足気味だが、技の動作にかかる時間は短い。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



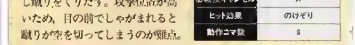


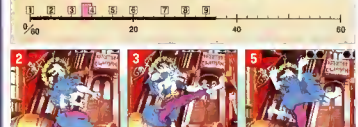
強キック

ボイリングストーム
BOILING STORM(逆巻く嵐)

跳ね上がって、大振りの上段回し蹴りをくりだす。攻撃位置が高いため、目の前でしゃがまれると蹴りが空を切ってしまうのが難点。

攻撃値	18
ゲージ増加量	22
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





立ち（遠距離）

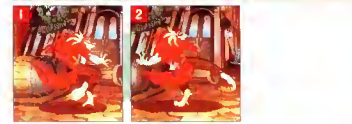
弱キック

ウルフキック
WOLF KICK(狼の蹴り)

立ちガードを無効化する、下段判定のローキック。前作で遠近共通だった立ち弱キックが遠距離専用になり、遠距離はこの新技に。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





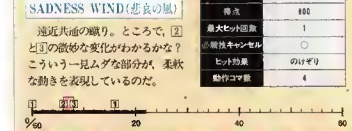
中キック

サッドネスウインド
SADNESS WIND(悲哀の風)

遠近共通の蹴り。ところで、2と3の微妙な変化がわかるかな？こういう一見ムダな部分が、柔軟な動きを表現しているのだ。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



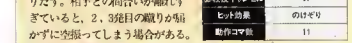


強キック

ヴェイパーフラッシュ
VAPOR FLASH(一瞬の閃光)

右足ですばやく3発の蹴りをくりだす。相手との間合いが離れすぎていると、2、3発目の蹴りが当たらずに空振ってしまう場合がある。

攻撃値	18(4+8+8)
ゲージ増加量	21(7+8+8)
得点	1200(300+400+300)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11





GALLON

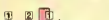
基本技(キック)

しゃがみ

ウルフレッグ
WOLF LEG(狼の脚)

地面に伏せて、左足をすばやく突きだす。立ちガードを無効化する下段技。連打キャンセルの受け付け時間が広く、連発しやすい。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



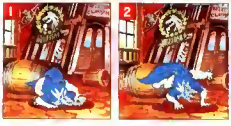


スナールレッグ
SNARL LEG(うなる脚)

両手で体を支えて、左足を横に突きだす。ガロンの必殺技キャンセルのかかる基本技で、もっとも長いリーチを持つ。

攻撃値	14
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

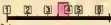




ウィルダネスラウンダー
WILDERNESS ROUNDER(荒野の転倒者)

片手で体を支えつつ、両足をそろえて横に大きく振り回す。立ちガードを無効化する下段判定の技で、食らった相手は転倒する。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	8



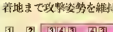


ジャンプ

テリブルエッジ
TERRIBLE EDGE(恐ろしい刃)

左足のヒザ蹴り。新技になって、攻撃中に別の技へ切り替えられるようになった。何もしなければ、着地まで攻撃姿勢を維持する。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





テリブルフライ
TERRIBLE FLY(恐るべき跳躍)

横方向への跳び蹴り。必殺技キャンセル可能だが、「空中必殺技をだせる必要高度」より低い位置でのコマンド入力は無視される。

攻撃値	14
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



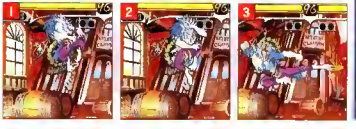


バイオレンスランサー
VIOLENCE LANCER(暴挙な槍騎兵)

中キックより上向きの跳び蹴り。ガロンのジャンプ攻撃で一番リーチはあるが、攻撃のでるのが少し遅く、蹴りのでている時間も短い。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





弱キック / 中キック / 強キック

●必殺技

ビーストキャノン

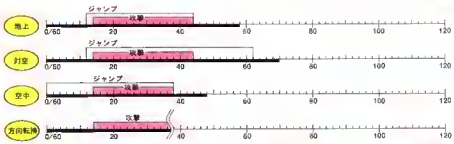
BEAST CANNON（野獣の大砲）

↓↘→＋P



光の毛を発して突進する。前作ではゲージを使用するスペシャル必殺技だったが、今回は通常の必殺技になった。

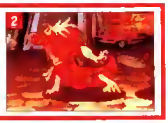
由を飛行する突進技でありながら、空中ガードを無効化し、相手に当たっても跳ね返らない。一定距離飛行するか、画面端に届いた時点で失速、着地する。飛行中にレバー＋パンチで、1回だけレバー方向へ「方向転換」が可能。なお、方向転換時の能力は、転換前と同じだ。



	地上	対空	空中	ES
攻撃順	17（方向転換で＋17）			1発につき17
ゲージ増加量	14（＋1）			1発につき8
得点	400（＋100）			1発につき300
連続ヒット/ガード回数	2／2			3／3
ヒット効果	ダウン（空中連続ヒットあり）			ダウン（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	27			28

ES時

体が赤く光り、通常より高速のビーストキャノンができる。「方向転換」の回数制限も4に増加、最大5回の連続攻撃が可能となるが、連続ヒットは3が限界（相手に当たらなくなる）。これは対空、空中でも同様だ。





▲体をねじって上半身を引き



▲勢いをつけて体を捻ろうと



▲全身から激しく光をはなち



▲彗星のように光のオビを残して直進していく



▲一定距離で失速、着地する

●必殺技

対空ビーストキャノン ・→↓↘＋P

カートキャンセルに使用可能

前方斜め上方向へ飛行し一定距離で失速、無防備状態で降下する。空中ガードは無効化する。



空中ビーストキャノン 空中で↙→↘＋P

空中ガード可能

前方斜め下へ飛行、地面に触れた時点で着地する。空中ビーストキャノンのみ、空中ガードで防御される。



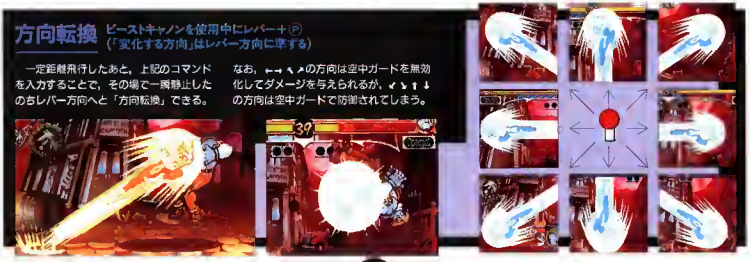
●必殺技

方向転換 ビーストキャノンを使用中にレバー＋P

（「変化する方向」はレバー方向に準ずる）

一定距離飛行したあと、上記のコマンドを入力することで、その場で一瞬静止したのちレバー方向へと「方向転換」できる。

なお、←→↖↗の方向は空中ガードを無効化してダメージを与えられるが、↙↘↑↓の方向は空中ガードで防御されてしまう。



GALLON

必殺技

クライムレイザー

CLIMB RAZOR（上昇するカミソリ）

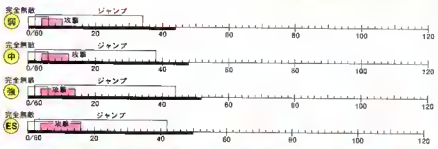
↓↑＋K



空中ガード可能

炎状の光をはげしく噴きだす殴り上げ。地上にいる間は完全無敵で、このときの攻撃（2）だけは空中ガードを無効化してヒットさせられる。ボタンの弱中強でジャンプの軌道を指定可能（弱→中→強の順で高く遠くへ跳ぶ）。

追いうちの可否は、攻撃を当てたタイミングとボタンしだい。早く当てたほど、また弱より中・強ほど困難になる。



	弱	中	強	ES
攻撃値	14			25(5+6+14)
ゲージ増加量	15			12(2+3+7)
得点	1000			1500(300+400+800)
食らボ/ダウン回数	1／1			3／3
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	12			12

ES時

ガロンの体が赤く光り、強の軌道で飛び上がる。無敵時間が長くなり、攻撃判定がつづくかぎり（最大3発まで）連続ヒットするようになる。





▲右足で地面を強く踏む　▲この瞬間まで完全無敵だ　▲先を発して足を振り上げる　▲この時点で攻撃判定はない　▲クルリと宙返りしたあとは　▲無防備状態で降下していく

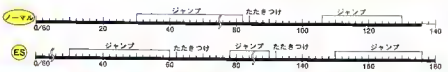
ワイルドサーキュラー

WILD CIRCULAR（野生の回転）

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強K



相手をかかえて後方宙返り、上空から地面に落とすと同時にヒザ蹴りをたたき込む。投げのあとの追いうちは不可能だ（追いうち自体をだせない）。ES版は相手に2回打撃を与えるが、それでゲージが増加することはない。



	ノーマル	ES
攻撃値	20	23
ゲージ増加量	12	0
得点	1100	1200
間合い	48ドット	48ドット
攻撃回数	1	2
動作コマ数	38	54

ES時

まずは低い後方宙返りから1回、つづけて高く舞い上がり、2回目の投げをキメる。なお、コマンド入力は「→↘↓↙←＋中強K同時」なので注意。





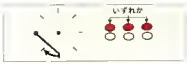
▲前作より投げ間合いは広い　▲相手の肩に噛みついて捕獲　▲抱え込んで後方ジャンプ　▲5回転半の後方宙返りから　▲相手の腹を下にして急降下　▲地面とヒザ蹴りで挟撃する

●必殺技

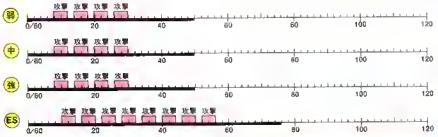
ミリオンフリッカー

←↓↙＋P

MILLION FLICKER(100万回の打撃)



腕にしのばせたヌンチャクを抜き，超高速で4回振るう。空中ガードの無効化と，空中連続ヒット能力（最大3発まで）を持っているほか，ESをふくめた通常の飛び道具を，攻撃判定で打ち消す能力もある。普通，必殺技を空中で食らった相手は本来のヒット効果に関係なく「ダウン」するが，ミリオンフリッカーの場合は「吹き飛ぶ」だけで相手はダウンしない。そのため，追いうちは狙えない。



	弱	中	強	ES
攻撃回数	2+(3×4)			1発につき5
ゲージ増加量	18(1+3×4)			1発につき2
得点	120(400×4)			1発につき100
食らいカケス回数	4／4			5／8
ヒット効果	のけぞり(空中連続ヒットあり)			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	22			34

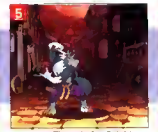
ES時

ノーマル時の攻撃を2ヒット行なったあと，右手を前にかざすフィニッシュポーズへ移る。合計8回攻撃するが，すべては当たらない。ただし，ヒット効果がダウンになるため，追いうちが可能になる。





▲左腰から右手でヌンチャクを抜き



▲うしろへ回して左手に受け渡し



▲まずは左手で左上方向へと振るう



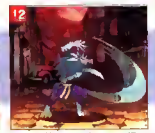
▲胃袋を通して右手に握りなおし



▲すばやく右方向へ振り上げたら



▲ヌンチャクを左手へ持ち変えずに



▲右手で持ったまま上から下へ振る



▲左ワキを通して左手に受け渡し



▲左手で上から下へと振り回したら



▲右手を構えてフィニッシュポーズ

●特殊技（投げ技）

ラピッドクランチ

RAPID CRUNCH(高速噛み砕き)

相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ

相手の肩に噛みついてほうり投げる。レバーによる投げ方向の選択と，追いうちが可能。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	300
間合い	40ドット
動作コマ数	42





キャニオンラウンダー

CANYON ROUNDER(峡谷の転回者)

相手の近くで←or→＋中or強Ⓚ

後方回転から相手を空高く跳り飛ばす。パンチ投げと同じく，方向選択，追いうち可能。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	400
間合い	40ドット
動作コマ数	22





キャニオンフライヤー

CANYON FLYER(峡谷の飛行者)

お互い空中にいるとき相手の近くで↑以外＋中or強Ⓟ

後方回転しながら落下，地面を転がったあと空高く跳り飛ばす。キック投げの空中版だ。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	1000
間合い	36ドット
動作コマ数	18





GALLON

EX必殺技・特殊技

ミラージュボディー

MIRAGE BODY（蜃気楼の身体）

←↙↓↘→＋K　K同時押し

2体の分身を10秒間つくりだす。分身は本体を追いかけるように行動し、基本技のときだけ攻撃も行なう。バック転して着地するまで全身無敵（投げられ判定は残っている）。なお、相手に投げられると分身は消滅してしまう。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
（分身の攻撃力は本体の2/3）	0	（3体ぶんで1回得られる）	—	21



▲うずくまって体を震わせ　▲その場でクルリとバック転　▲着地するまでは全身無敵　▲動作とともに分身が出現　▲本体＋分身2体で攻撃力は1.5倍になる

ドラゴンキャノン

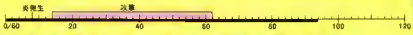
DRAGON CANNON（龍の大砲）

→↘↓↙←＋P　P同時押し



空中ガード可能

後方から龍の形をした炎を呼びだす。攻撃判定は頭の部分にしかないが、飛び道具を打ち消して進む能力を持つ。炎の出現前にガロンが攻撃を受けると、炎はでてこない。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
93（11×3）	0	1600（800×3）	1/5（空中追撃ヒットあり）	8



▲ヌンチャクを手にとって　▲身構えたあと左手で振るい　▲右手を前方にかざすと　▲画面外から炎の龍が出現する　▲炎は前方へ直進、食らった相手を燃やす

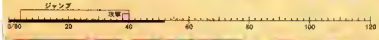
ストライクウルフ

STRIKE WOLF（襲いかかる狼）

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋K

相手の上までまっすぐ跳んでいき、頭を下にして体当たりを仕掛ける。捕捉距離に限界はないが、コマンド入力が早すぎると、地面に倒れる前の相手の位置を捕捉してしまい、相手まで届かない場合がある。

攻撃値	7
ゲージ増加量	0
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	28



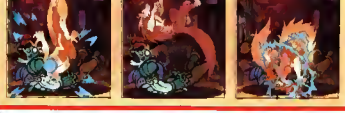


ES時

体当たりを仕掛けたあと、その場で宙返り、ヒザ蹴りを追加でたたき込む。相手を捕捉する性能はノーマル時と同じで、相手との間合いがどんなに離れていても捕捉した地点まで跳んでいく。

攻撃値	22（7＋15）
ゲージ増加量	10（3＋7）
得点	1200（400＋800）
攻撃回数	2
動作コマ数	34





VICTOR VON GERDENHEIM

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム



怪力の屍

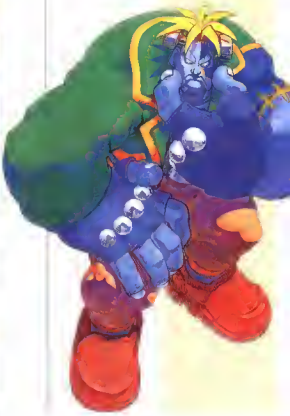
「生命をわが手で造るのだ…//」

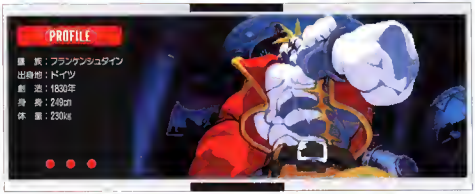
嵐の夜――狂える科学者，フォン　ゲルデンハイム博士の館に満ちる雷鳴。実験は成功したが，すでに博士はこときれて，人造人間ビクトルの勇姿を拝むことはかなわなかった。

「……はかせ……おれ……つよい……」

ビクトルは歩きだした。自分が「世界最強の男」であることを，博士――父に証明するため。







CHECK

デカイ図体に似合わないほどハデに動きまくるぞ

制作期間や容量の関係で、巨体キャラの動作は簡略化されるケースが多いが、ビクトルはそのセオリーを完全に無視している。とくに、遠距離立ち強キックのアニメーションは必見だ。



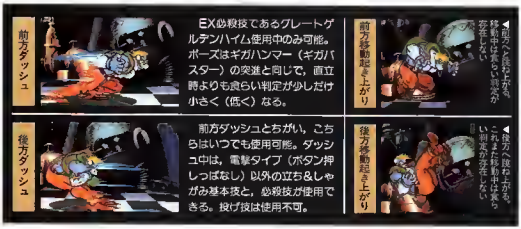
◀電撃による攻撃のアニメーションは1／60秒ごとに変化している



▶電撃中に、画面に指を突っ込むことがあるのもチャーム・ポイント

STAGE（ドイツ／研究所）





THE ART OF VICTOR

※★マークがついているのは、ハンター、で新登場したポーズ



緑色カラー　中色カラー　強色カラー　緑強カラー　中強カラー　強強カラー　スタートボタンカラー　緑色＋中色カラー

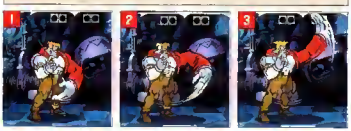
立ち(近距離)

弱パンチ

ジェントルファン
(GENTLE FAN(後退な扇))

手の甲を前に向けて振り上げる。弱攻撃にしては攻撃速度がかなり遅いが、全動作の半分以上をキャンセルを使って省略できる。

攻撃値	9
ゲージ増加量	9
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9

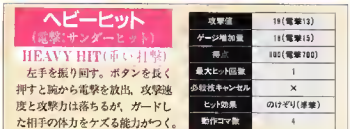


中パンチ

ヘビーヒット
(電撃:サンダーヒット)
HEAVY HIT(重い打撃)

左手を振り回す。ボタンを長く押すと肩から電撃を放出。攻撃速度と攻撃力は落ちるが、ガードした相手の体力をケズる能力がつく。

攻撃値	19(電撃13)
ゲージ増加量	18(電撃15)
得点	105(電撃700)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(感撃)
動作コマ数	4

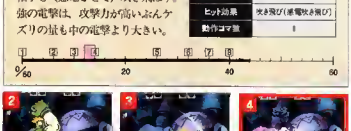


強パンチ

ミリオンプレッシャー
(電撃:サンダープレッシャー)
MILLION PRESSURE(百万の圧力)

コブシを振り下ろし、食らった相手を(感電させて)吹き飛ばす。強の電撃は、攻撃力が高いぶんケズリの量も中の電撃より大きい。

攻撃値	24(電撃18)
ゲージ増加量	27(電撃21)
得点	1300(電撃1000)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び(感電吹き飛び)
動作コマ数	9



立ち(遠距離)

弱パンチ

ジェントルファン
(GENTLE FAN(後退な扇))

近距離立ち弱パンチと同じ技がでる。キャンセルをかけなかった場合、技の動作にかかる時間は、ほかのキャラの中攻撃に匹敵する。

攻撃値	9
ゲージ増加量	9
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9

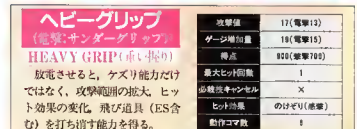


中パンチ

ヘビーグリップ
(電撃:サンダーグリップ)
HEAVY GRIP(重い掴み)

放電させると、ケズリ能力だけではなく、攻撃範囲の拡大、ヒット効果の変化、飛び道具(ES含む)を打ち消す能力を得る。

攻撃値	17(電撃13)
ゲージ増加量	19(電撃15)
得点	920(電撃700)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(感撃)
動作コマ数	9

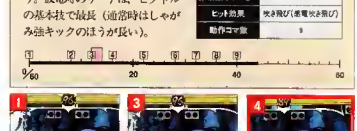


強パンチ

ストロングアーム
(電撃:サンダーアーム)
STRONG ARM(力強い腕)

膨張させたコブシを前方へ振る。放電時のリーチは、ビクトルの基本技で最長(通常時はしゃがみ強キックのほうが長い)。

攻撃値	21(電撃18)
ゲージ増加量	24(電撃21)
得点	1100(電撃1000)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び(感電吹き飛び)
動作コマ数	9



※赤枠の中の写真は電撃時のものです。

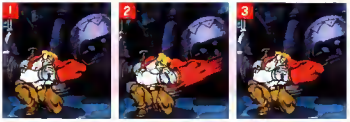
しゃがみ

メガエルボー
MEGAELBOW(強烈なヒジ)

左肘のヒジを突きだす。弱攻撃ながら、動作中に連打キャンセルの受け付けがないため、すばやい連発はできない。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

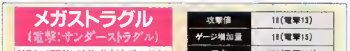


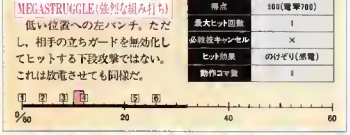


メガストラグル
《電撃:サンダーストラグル》
MEGASTRUGGLE(強烈な組み打ち)

低い位置への左パンチ。ただし、相手の立ちガードを無効化してヒットする下段攻撃ではない。これは放電させても同様だ。

攻撃値	18(電撃13)
ゲージ増加量	18(電撃15)
得点	900(電撃700)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(感電)
動作コマ数	8

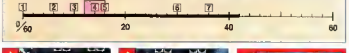




ギガンテスアッパー
《電撃:サンダーアッパー》
GIGANTES UPPER(巨人のアッパー)

コブシを巨大化させてアッパー。攻撃判定がでた瞬間の攻撃力は23だが、直後に22へと減少する(放電時は17のまま変化しない)。

攻撃値	23,22(電撃17)
ゲージ増加量	26,25(電撃24)
得点	1200,1200(電撃920)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び(感電吹き飛び)
動作コマ数	7





ジャンプ

メガチョップ
MEGACHOP(強烈なチョップ)

左手を斜め下へ突きだして跳んでいく。着地まで手をだしたままだが、攻撃判定がでてためとなら、いつでも別の技に切り替えられる。

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

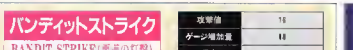


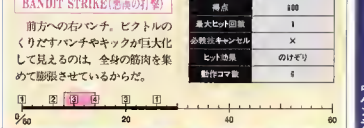


バンディットストライク
BANDIT STRIKE(悪漢の打撃)

前方への右パンチ。ビクトルのくりだすパンチやキックが巨大化して見えるのは、全身の筋肉を集めて膨張させているからだ。

攻撃値	16
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

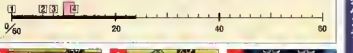


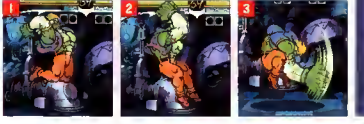


アースシェイクナックル
EARTHSHAKE KNUCKLE(危険なコブシ)

コブシを振り下ろし、食らった相手を地面にたたきつける、垂直ジャンプ専用の技。ななめジャンプ強パンチは74ページを参照。

攻撃値	24
ゲージ増加量	27
得点	1300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	たたきつけ
動作コマ数	4





弱パンチ
中パンチ
強パンチ

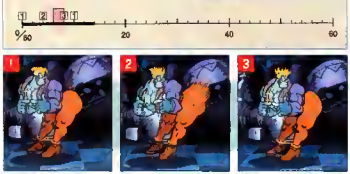
立ち（近距離）

弱キック

ボトムフリック
BOTTOM FLICK(尻打)

相手に尻を向けて突きだす。近距離用に新しく加わった技だが、連打キャンセルの受け付けがないため、連発はしづらい。

攻撃値	9
ゲージ増加量	8
得点	100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



中キック

ボトムプレス
（電撃：ライトニングプレス）
BOTTOM PRESS(尻の圧迫)

尻を横に振るう。ピクトルの近距離の立ちキック攻撃は、すべて尻攻撃になった（前作は強キックだけだった）。電撃もだせる。

攻撃値	17(電撃13)
ゲージ増加量	13(電撃15)
得点	800(電撃700)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(感電)
動作コマ数	7



強キック

ボトムスラム
（電撃：ライトニングスラム）
BOTTOM SLAM(尻の強打)

尻を横に振り回す。攻撃がでるまでの速度が非常に遅い。放電させるとヒット効果が変化するが、攻撃速度はさらに遅くなる。

攻撃値	20(電撃17)
ゲージ増加量	23(電撃20)
得点	1100(電撃900)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(感電吹き飛び)
動作コマ数	9



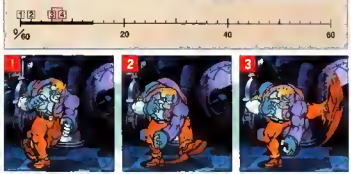
立ち（遠距離）

弱キック

モンスタータップ
MONSTER TAP(怪物の軽打)

前作では遠近共通の技だったが、近距離用の攻撃が登場したため、遠距離専用技になった。やはり連打キャンセルの受け付けはない。

攻撃値	7
ゲージ増加量	9
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



中キック

モンスターレッグ
（電撃：ライトニングレッグ）
MONSTER LEG(怪物の脚)

鼻に指を突っ込んでケンカキック。ピクトルの地上の中攻撃で一番リーチが短いが、放電させると逆に最長となる。

攻撃値	17(電撃13)
ゲージ増加量	19(電撃15)
得点	900(電撃700)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(感電)
動作コマ数	6



強キック

ビクトルクラッシュ
（電撃：ライトニングクラッシュ）
VICTOR CRUSH(ピクトルの鉄拳拳)

斜め上方向へ腕りを突き上げる。電撃をだすと攻撃範囲は伸びるが、技の動作にかかる時間も全キャラ中で最指の遅さとなる。

攻撃値	22(電撃18)
ゲージ増加量	25(電撃21)
得点	1200(電撃1000)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び(感電吹き飛び)
動作コマ数	15



しゃがみ

メガエクササイズ
MEGAEXERCISE(強烈な連動)

人差し指で体を支えながら、ツマ先を突きだす。立ちガードを無効化できる下段攻撃で、攻撃力は低いが、リーチが長く連打も効く。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





メガスライド
(電撃:ライトニングスライド)
MEGA SLIDE(強烈な走りぺり)

地に手をついて足払い。立ちガードを無効化する下段判定の蹴り技で、リーチも長い。ただし、放電させても射程距離は変化しない。

攻撃値	16(電撃12)
ゲージ増加量	18(電撃16)
得点	600(電撃700)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(感電)
動作コマ数	6





ビクトルハンマー
(電撃:ライトニングハンマー)
VICTOR HAMMER(ビクトルのハンマー)

立ちガードを無効化し、相手を転倒させるビクトル最長の基本技。放電時はヒット効果が変化するが、リーチは立ち強パンチのほうが上。

攻撃値	20(電撃12)
ゲージ増加量	23(電撃20)
得点	1100(電撃800)
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒(感電ダウン)
動作コマ数	7





ジャンプ

メガフライ
MEGAFLY(強烈な跳躍)

横に蹴りを振り上げる。そのままだと着地まで攻撃体勢を維持するが、蹴りをだしたあとなら、いつでも別の技に切り替えられる。

攻撃値	9
ゲージ増加量	5
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





メガアクス
MEGAAXE(強烈なオノ)

右足を振り下ろす。見た目は前方を完全にカバーしているが、残像の上半分に攻撃判定はないので、攻撃範囲は横から斜め下までだ。

攻撃値	17
ゲージ増加量	16
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





ギガンテスフット
GIGANTES FOOT(巨人の足)

全身に力を込めて筋肉を左足に集め、前方にくりだす。攻撃の射程距離はかなり長いが、動作が大きいよん蹴りのでるまでが遅い。

攻撃値	22
ゲージ増加量	20
得点	1200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



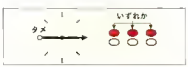


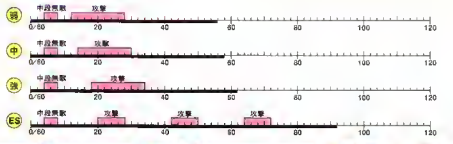
弱キック　中キック　強キック

ギガハンマー

GIGAHAMMER(激烈なハンマー)

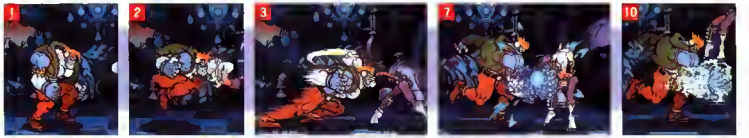
←タメ→＋P





前方ダッシュからパンチをくりだす。パンチから発する電撃に感電効果はないが，飛び道具（ES含む）を打ち消す能力がある。ダッシュをはじめた瞬間のみ中段無敵で，足と頭部に食らい判定が残っている。

ボタンの弱→中→強の順で，突進距離と停止するまでの「スベる距離」が増加する。とくに強は，攻撃をだしたあとなかなか停止できない。

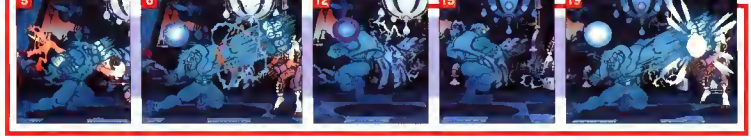


▲身構えたあとにダッシュ　▲この瞬間だけが中段無敵だ　▲前傾姿勢で地をスベるように突進していき　▲電撃をともなった巨大なパンチをくりだす　▲食らった相手はダウンする

ES時

突進しながら，ラリアートを連発するようにパンチ→右回転→パンチ……と3回攻撃する。前作のスペシャル必殺技・ギガブルートと同じ技。空中ガード無効化，飛び道具打ち消し，突進時の無敵といった能力はそのままに，空中連続ヒットの能力が追加される。ただし，3発目の攻撃がヒットした時点で相手の食らい判定は消えるため，落ちてくるところに別の攻撃を当てることはできない。

	弱	中	強	ES
攻撃値	18			18(12×3)
ゲージ増加量	14			18(6×3)
得点	900			2100(700×3)
最大ヒット回数/ケズリ回数	1／1			3／3
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	19			44



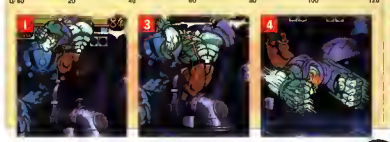
ダブルメテオナックル

DOUBLE METEO KNUCKLE(流星の両拳)

ななめジャンプ中に強Ⓟ

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	最大 7

両腕に筋肉を集め，体を横にして前方にくりだす。垂直ジャンプ強パンチとは完全に別の技。ボディアタックに見えなくもないが，攻撃判定はあくまで両手のコブンにある。



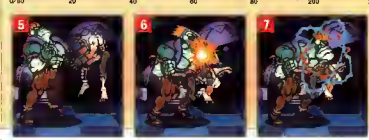
ジョースラッガー

JAW SLUGGER(アゴの強打者)

相手の近くで
←or→＋中or強Ⓟ

攻撃値	1発につき1
ゲージ増加量	12
得点	1発につき200
投げ間合い	49ドット
動作コマ数	15～30

相手の頭天に，アゴを連続してたたきつける。基本の攻撃回数は6回だが，攻撃中にレバーを上下（もしくは左右）にすばやく振ることで，攻撃回数を少し増やせる。ボタンも連打すれば，さらに回数増加をはかれる。



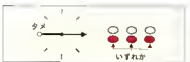
ギガバスター

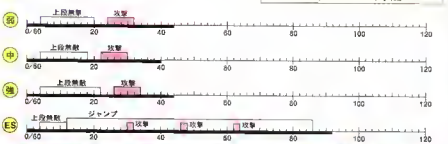
GIGABUSTER(激烈な強打)

←タメ→＋K

前方ダッシュから、かがんだ姿勢で頭殴りをはなつ。ギガハンマーのように飛び道具を打ち消す能力を持っていない。足元への攻撃でありながら、立ちガードでも防御される。ただし、ギガハンマーにあった「攻撃後のスベり」がなく、殴りをだしたその場で停止できる。ダッシュをはじめた瞬間のみ上段無敵。

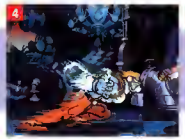
地上攻撃なので、空中ガードは無効化する。



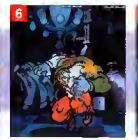




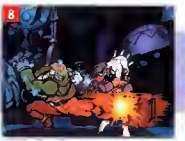
▲地を強く殴って突進開始



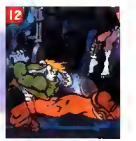
▲前のめりの姿勢で、猛然と前方ダッシュ



▲目標地点にさきたら急減速



▲筋肉を集めて尻大化させた殴りをくりだす



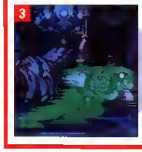
▲攻撃後の「スベり」はない

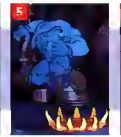
ES時

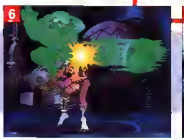
空中ガード可能

前方ダッシュから跳び上がり、ローリングソバットを連発するように、空中で殴り→左回転→殴り……と3回攻撃する。削除された必殺技・ハイギガバスターのスペシャル版だった攻撃。空中連続ヒットの能力がつくものの、技の属性が「空中攻撃」に変化するため、空中ガードで防御可能になってしまう。

	弱	中	強	ES
攻撃値	16			36(12×3)
ゲージ増加量	14			18(6×3)
得点	900			2100(700×3)
着たヒットダメ回数	1/1			3/3
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	15			34











メガストラングル

MEGASTRANGLE(強烈な締めつけ)

相手の近くで
←or→＋中or強K

相手の胴体を締め上げる。攻撃回数はパンチの投げと同じ。つかみ技は、レバーを上下(左右)に振ったりボタン連打で攻撃回数を増やせるが、それは相手にとっても同じ。レバーやボタン入力で回数を抑え込めるのだ。

攻撃値	1発につき3
ゲージ増加量	12
得点	1発につき700
投げ間合い	40ドット
動作コマ数	14~25









メガスルー

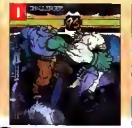
MEGATHREW(強烈な投げ)

お互い空中にいるとき
相手の近くで
↑以外＋中or強P

右隣で相手をつかみ、横に振り回したあと投げ捨てる。レバーを➡要素(↘、→、↗)に入力しながら相手をつかまえた場合は右へ、⬅要素(↙、←、↖)の場合は左へ投げる。↓の場合は、自分の向いている方向に投げる。

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	800
投げ間合い	40ドット
動作コマ数	最大15









●必殺技

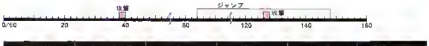
メガスパイク
MEGASPIKE(強烈な打ち込み)

相手の近くで
レバー1回転＋中or強Ⓟ



ES版なし

相手を殴り飛ばし、落ちてきたところを殴り倒す。ゲージ増加量は基本値12＋ヒザ殴り10＋殴って30。段当は殴る直前に500点＋殴った瞬間に600点＋殴って1600点入る。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	間合い	攻撃回数	動作コマ数
43(10+30)	52(12+10+30)	2700(300+600+1800)	58ドット	2	18


▲さすがに投げ間合いは広い


▲相手を持ち上げてヒザ殴り


▲殴り飛ばしたら自分も跳ぶ


▲相手が上空から落ちてきて


▲地面でバウンドしたトコを


▲上から殴ってたたきツブす

●必殺技

メガショック
MEGASHOCK(強烈な電撃)

相手の近くで↓↘→＋中or強Ⓚ

ES版なし

攻撃値	1発につき3
ゲージ増加量	12
得点	1発につき200
間合い	58ドット
攻撃回数	1～10
動作コマ数	27～63



相手を何度も感電させる。基本の攻撃回数が、通常のつかみ技より多い。もちろん、レバーを振ることで攻撃回数を増やせる。


▲頭をとおして電流を流し込み

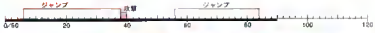

▲感電させてダメージを与える

グラビトンナックル
GRAVITON KNUCKLE(重力のコブシ)

パンチボタンの
投げの動作前に↓↑＋Ⓟ

ES版なし

攻撃値	16
ゲージ増加量	12(つかんだ時点で入る)
得点	1000
間合い	40(P.投げの間合い)
攻撃回数	1
動作コマ数	12



←or→＋中or強Ⓟで相手をつかまえたら、すぐに↓↑＋Ⓟを入力すると、相手を地面にたたきつけるこの投げ技へ変化する。


▲相手をつかんで強び上がり


▲思いきり地面にたたきつける

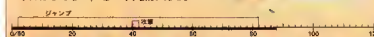
●特殊技(追いうち攻撃)

ビクトルフィンガー
VICTOR FINGER(ビクトルの指)

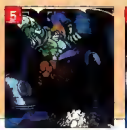
相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋Ⓚ

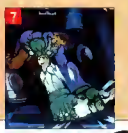
両手の親指で押しツブす。相手の位置に関係なく、一定距離ジャンプして攻撃する。相手がダウンするときの「ズレ」に影響されない反面、自分で間合いを調整しなければならない、という欠点がある。

攻撃値	8
ゲージ増加量	10
得点	500
攻撃回数	1
動作コマ数	14









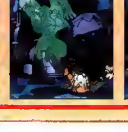
ES時

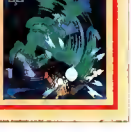
両手の親指で2回押しツブしたあと、さらにカカトをたたきつける。性能はノーマル時と同じく、特定の地点へ攻撃を仕掛けるタイプ。射程距離はスタート時のお互いの間合いくらいと、やや短い。

攻撃値	12(3×2+6)
ゲージ増加量	5(1×2+3)
得点	800(200×2+400)
攻撃回数	3
動作コマ数	25









ジャイロクラッシュ

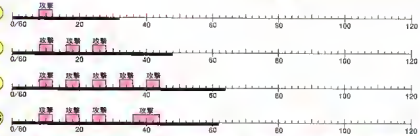
GYROCRUSH(回転粉砕)

↓↙←＋P

両腕を横に広げて、体を軸に回転ラリアート攻撃。振り回す腕は、相手の飛び道具を打ち消す能力を持っている。

パンチボタンの弱中強で回転数と攻撃回数が異なり、弱は1回転で1発、中は2回転で3発、強は3回転で5発攻撃する（ただし、連続ヒットは3発が限度）。体から発する放電量も弱中強でちがうが、これは視覚的な変化以外の意味はない。また、放電に感電効果はない。





	弱	中	強	ES
攻撃値	10	21(7×3)	1発につき7	28(6×3+10)
ゲージ増加量	11	15(6+3×3)	15(6+3×3)	14(3×3+5)
得点	600	1200(400×3)	1200(400×3)	1500(300×3+600)
着地ヒット/ダウン回復	1/1	3/3	3/3	4/4
ヒット効果	のけぞり			のけぞり(4発目のみダウン)
動作コマ数	12	18	24	26

ES時

2回転したあと、前方へスライドしつつパンチ。最後のパンチがヒットすると、相手はダウンする。





▲体を左によじった姿勢から　▲右腕を勢いよく振りだして　▲そのまま両腕を開いて回転　▲中や強は放電量が増加する　▲体から放電しつつ回転して　▲規定回転数に達したら停止

ギガバーン

GIGABURN(激烈な噴射)

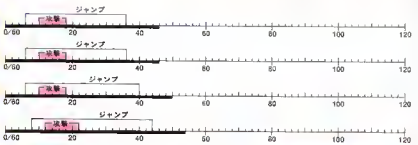
↓↙←＋K



ガードキャンセルに使用可能

高速の跳びヒザ蹴り。攻撃範囲が見た目よりも広く、空中攻撃でありながら、相手の空中ガードを無効化してヒットする。攻撃判定はジャンプの頂点を過ぎるまで持続し、そのあとは無防備状態で真下へと降りていく。

キックボタンの弱中強で、ジャンプの高さと前噴が変化。微妙な差だが、弱は低く短く、強なら高く遠くまで跳ぶ。



	弱	中	強	ES
攻撃値	18			30(10×3)
ゲージ増加量	14			15(5×3)
得点	600			1600(800×3)
着地ヒット/ダウン回復	1/1			3/3
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	7			7

ES時

ビクトルの肉体が青緑に光り、強と同じ軌道でジャンプ、攻撃判定がつづくかぎり連続ヒットする。ノーマル時と同様、無敵時間はないが、攻撃の出現が早いうえ、攻撃判定も広く、追いうちが狙いやすい技だ。





▲上半身を曲げて中腰の姿勢をとり　▲全身のバネを使って前方ジャンプ　▲高速の跳びヒザ蹴りをくりだす　▲ジャンプの最高点まで跳んだら　▲攻撃体勢を解除、地上に降下する

サンダーブレイク
THUNDER BREAK(雷の稲妻)

↓タメ↑＋Ｐ Ｐ同時押し

空中ガード可能



コブンを振り下ろし電流を左右にはなつ。コブンと電流は能力がちがい、コブンは空中ガードを無効化し、当たればゲージが増加する。電流は空中ガード可能だが、本体が攻撃を受けても消えない。低い姿勢の相手に真上から当てると、最大でコブン＋左右の電流の３発同時ヒットが可能。なお、動作コマ数は34（本体＋電流総合）。



	攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数
コブン	16	8	600	1／1
電流	1発につき8ポイント(1周期ごとに全下)	3(相手と離れていた場合)	1発につき80ポイント(1周期ごとに全下)	2／2



▲かがんでから前方ジャンプ　▲両手を頭のうしろで握り　▲電気をコブンに集約して　▲地面に強くたたきつけると　▲大量の電流が、地をはうように左右へ走っていく

グレートゲルデンハイム
GREAT GERDENHEIM(偉大なるゲルデンハイム)

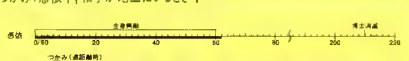
憑依：←↙↓↘→
＋Ｋ Ｋ同時押し

つかみ：憑依中、相手が地上にいるとき Ｐ



博士の霊体を憑依させる。憑依中は前方ダッシュが使用可能になり（レバーを前方に2回入力）、相手が「投げられる」状態のときは、立ちⓅで手を前にだす。手に攻撃力はないが、範囲内の相手をつかんで投げ技へ移行できる。

憑依完了の直前まで全身無敵だが、投げられ判定は残っている。なお、投げを食らった時点で憑依は切れてしまう。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	投げ間合い	動作コマ数
30	0	1100	80	憑依22、つかみ48



▲ドクロ印の霊体が出現　▲霊体がゆっくり降りてくる　▲激しい電流が全身を包み　▲肩へと流れ込んでいく　▲霊体が変形して体に付着し　▲博士の形になり、憑依完了



▲パンチボタンで手をだす　▲手が相手をとらえたら跳び上がり　▲両手を広げ、回転しながら上昇　▲十分な高さまで上昇したあと　▲力いっぱい地面へ投げつける

自決の部屋

ビシャモンの「ES撥ね刃」を食らったキャラたちの散りざまを，しかと見届けよう。キャラが右向き（1P側）なのは，上の霊の着こなしがきちんと“左前”になるからだ（深い）。

ドノヴァン

腹を斬る瞬間の顔が悲しげ。最後に残る光は，敗北から発したものだ。



アナカリス

王のにぎる剣は，ひときわデカイ。デカすぎる，おまけに重量。



レイレイ

気高らず，崩らず，レイレイらしい正直な最りざまである。



フェリシア

ミュージカル・スターを目指すだけあって，ポーズがサマになって……？



テミトリ

刀を片手でクルリと回転させてから刺す。性格どおりの気どった自決。



ビシャモン

普通は腹を斬り裂いたり刺したりするが，ビシャモンは心臓をひと刺し。



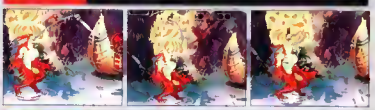
ガロン

奪えた刀で腹部をつらぬいた瞬間，元の姿をかいまみることができる。



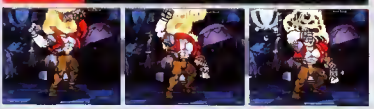
オルバス

刀を飲み込む奇人は多いが，エラから刀がはみでるのは彼だけでしょう。



ピクトル

頭を引きちぎり，そこに上から刀を刺すのだが……なぜか刀が見えない。



サスカッチ

目の下のタテ線がちょっとウツな感じ。最後のポーズは凄そうだ。



ザベル

西洋の剣で，体をワキの下から胴に斬る。最後の刺体のズレに注目。



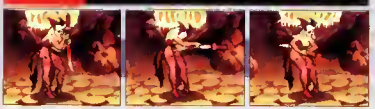
フォボス

ジャパンのサムライのハラキリは，マヤのロボットも知っているらしい。



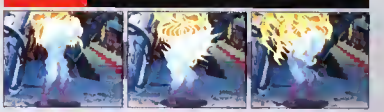
モリガン

最初の刀のにぎりかたが，ちょっと淫靡（いんび）な感じ。



バイロン

刀を胸に刺した直後，オーラが後方に飛び散っていくぞ。



ZABEL ZAROCK

ザベル・ザロック





死のロッカー

“死のロッカー”殺人鬼ザベルの死から20年。あまりの残忍さゆえ，その魂は闇の洗礼を受け，ついにゾンビとして甦った。いまや彼の心を埋める唯一の望みは，破壊と殺戮をくり返し，闇の帝王オゾムから，より強い力を授かることだけだ。

「ジャマするヤツぁ生かしちゃおかねェ//」





CHECK

「お前の相棒，デ～ベソ」ってな！ ギャヒャヒャ!!



◀ザベルの相棒（記憶なし）である，つ目の超獣ルー・マルダ。写真はヘルダンクのワンシーンから

STAGE（オーストラリア／墓地）





THE ART OF ZABEL

※★マークがついているのは「ハンター」で新登場したポーズ



立ち（近距離）

弱パンチ

マッドフェイス
MAD FACE（狂った顔）

上半身を前にかたむけ，首を正面に伸ばして頭突きをくりだす。攻撃判定がでた直後から，連打キャンセルを受け付けている。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





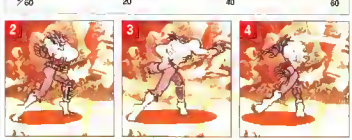
中パンチ

マッドチョップ
MAD CHOP（狂ったチョップ）

上半身をよじり，右手の手刀を水平に振るう。攻撃がでるまでの速度が，弱攻撃なみに速い（わずか50分の1秒しか差がない）。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





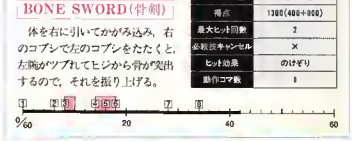
強パンチ

ボーンソード
BONE SWORD（骨剣）

体を右に引いてかがみ込み，右のコブシで左のコブシをたたくと，左腕がツブれてヒジから骨が突出するので，それを振り上げる。

攻撃値	22(8+16)
ゲージ増加量	25(8+16)
得点	1300(400+900)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





立ち（遠距離）

弱パンチ

マッドフェイス
MAD FACE（狂った顔）

近距離立ち弱パンチと同じ。連打のきく頭突き攻撃。ザベルの基本技は，相手との距離に関係なく，同じ操作なら同じ技がでる。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





中パンチ

マッドチョップ
MAD CHOP（狂ったチョップ）

近距離立ち中パンチと同じ技。攻撃のでるまでが速いため，必殺技でキャンセルをかける場合，すばやいコマンド入力が必要になる。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





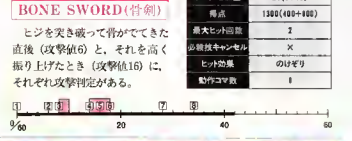
強パンチ

ボーンソード
BONE SWORD（骨剣）

ヒジを突き破って骨がでてきた直後（攻撃値6）と，それを高く振り上げたとき（攻撃値16）に，それぞれ攻撃判定がある。

攻撃値	22(8+16)
ゲージ増加量	25(8+16)
得点	1300(400+900)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





立ち(レバー前方)

マッドピック
MAD PICK(狂った一撃)

上半身をスライドさせて手刀で突く。リーチだけは全キャラ中最長の弱攻撃。攻撃範囲が狭くフトコロがガラ空きで、スキも大きい。

攻撃値	8
ゲージ増加量	5
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

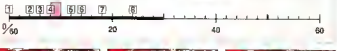




マッドカッター
MAD CUTTER(狂ったカッター)

ザベルの立ちの基本技は、レバーを前方(→)に入力しながらだすと、射程距離が飛躍的に伸びる。技の性能もかなり変化する。

攻撃値	10
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

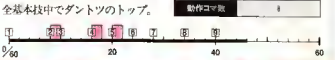




トキシックボーン
TOXIC BONE(毒の骨)

ヒジから突きで骨を、腰を前方にスライドさせつつ振り上げる。スキだらけだが、攻撃のリーチは全基本技中でダントツのトップ。

攻撃値	28(8+8+12)
ゲージ増加量	32(8+8+16)
得点	1700(400+500+800)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





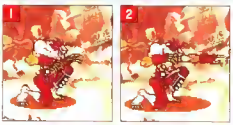
しゃがみ

マッドニードル
MAD NEEDLE(狂った針骨)

しゃがんだ姿勢で手刀を前方に突きだす。➡+弱パンチと対照的に、攻撃のリーチは短いが、スキが少なく連打しやすい。

攻撃値	5
ゲージ増加量	5
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





マッドナイフ
MAD KNIFE(狂ったナイフ)

ヒザを地につけて前傾姿勢をとり、手刀を水平に振るう。攻撃後のスキが、ほかの基本技(立ちの中攻撃)よりわずかに少ない。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

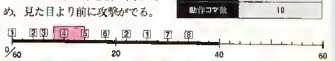




ボーントラップ
BONE TRAP(骨のワナ)

体の向きを変えてブリッジの姿勢をとり、肋骨を上に伸ばす。ブリッジのときに体を前に倒すため、見た目より前に攻撃がでる。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10





弱パンチ

中パンチ

強パンチ

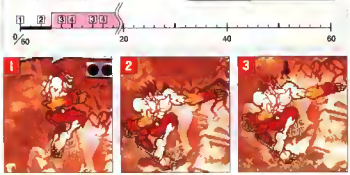
ジャンプ

弱パンチ

マッドスティック
MAD STICK(打った打棒)

前方へ右腕の手刀を突きだす。着地するか、あるいは別の技(基本技・必殺技問わず)を入力するまで、攻撃姿勢を維持する。

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



中パンチ

マッドスタッフ
MAD STAFF(狂った杖)

最初の動作はジャンプ弱パンチと同じだが、より右腕を長く伸ばす。前方、というより斜め上方向へ攻撃をくりだす技。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



強パンチ

ボーントライデント
BONE TRIDENT(骨の三叉)

深く折り曲げた体を、思いきり開くと同時に、前方斜め上へ向けて肋骨を伸ばす。技の動作にかかる時間が、中攻撃並みに短い。

攻撃値	20
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



ジャンプ(レバー下要素)

弱パンチ

マッドダガー
MAD DAGGER(狂った憧刀)

斜め下へ左腕の手刀を突きだす。攻撃をする腕とその方向以外は、通常のジャンプ弱パンチと同じ性質を持っている。

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



中パンチ

マッドブローバ
MAD BULLOVA(狂ったオノ)

こちらも、ジャンプ↓+弱パンチと初期動作は同じで、そこからさらに腕を伸ばす。攻撃範囲は、見た目より広く長い。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



強パンチ

ボーンハルバード
BONE HALBERD(骨のほこ槍)

動作の途中まではジャンプ強パンチと同じだが、そのあと前方斜め下へ向けて肋骨を伸ばす。右手のひとさし指にも注目。

攻撃値	20
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

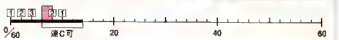


立ち（近距離）

ヘルアンクル
HELL ANKLE（地獄のくるぶし）

相手の立ちガードを無効化してヒットする、ローキック攻撃。連打キャンセルの受け付けがあり、すばやく連発することができる。

攻撃値	5
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





ヘルマスク
HELL MASK（地獄の仮面）

反対方向を向いて前方へ蹴りを伸ばすと、ヒザから先が頭に変形して相手に噛みつく。攻撃のでるまでがほかの中攻撃より少し遅い。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10



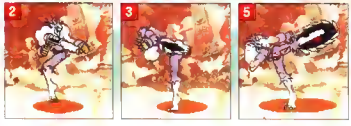


ヘルバズソー
HELL BUZZSAW（地獄の丸ノコ）

足のトゲ付きレガース（スネあて）を丸ノコに変形させて、触れた相手を切り刻む。数少ない、空中連続ヒット能力がある基本技。

攻撃値	30（10+10+10）
ゲージ増加量	33（13+10+10）
得点	1800（600×3）
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	14





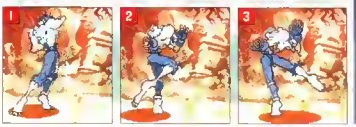
立ち（遠距離）

ヘルアンクル
HELL ANKLE（地獄のくるぶし）

近距離立ち弱キックと同じ技がでる。連発できるのだが、リーチが短いなので、攻撃が届かず空振ってしまう場合もある。

攻撃値	5
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



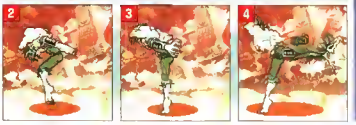


ヘルマスク
HELL MASK（地獄の仮面）

近距離立ち中キックと同じ、足先を前に変形させての噛みつき攻撃。ほかの中攻撃が弱攻撃並みにでるのが強いぶん、遅く見える。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10

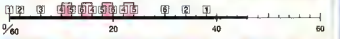


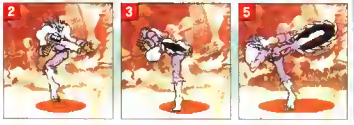


ヘルバズソー
HELL BUZZSAW（地獄の丸ノコ）

この技を空中の相手にヒットさせた場合、2発までなら相手の食らい判定が残るので、着地前に別の攻撃を追加で当てられる。

攻撃値	30（10+10+10）
ゲージ増加量	33（13+10+10）
得点	1800（600×3）
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	14





弱キック
中キック
強キック

弱キック

立ち（レバー前方）

ヘルエッジ
HELL EDGE（地獄の刃）

足先をナイフに変形させて伸ばす。立ちガードを無効化できるが、攻撃速度が少し遅く、連打キャンセルの受け付けもない。

攻撃値	8
ゲージ増加量	3
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



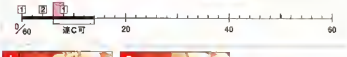


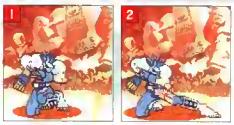
しゃがみ

ヘルスリップ
HELL SLIP（地獄の滑り）

立ちガードを無効化する足払い。ザベルの地上のキック攻撃は、リーチでパンチに劣るが、攻撃位置が低く地上の相手に当てやすい。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



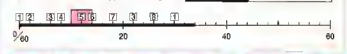


中キック

ヘルシャウト
HELL SHOUT（地獄の叫い）

ヒザの関節をスライドさせて前方へ敵り（頭）を伸ばす。リーチは立ち→中パンチに劣るが、攻撃位置が低く足元の弱さがない。

攻撃値	10
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10



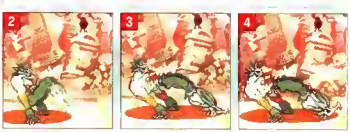


ヘルウォーク
HELL WALK（地獄の歩行）

腰を持ち上げて前方へ足（頭）を突きだし、そのまま一定距離スベっていく。立ちガードを無効化する、下段判定の攻撃。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



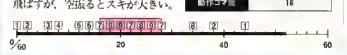


強キック

ヘルチェインソー
HELL CHAINSAW（地獄のチェーンソー）

うしろ向きでかかみ込み、レガースをチェーンソーに変形させ前方へ伸ばす。食らった相手を吹き飛ばすが、空振るとスキが大きい。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	18

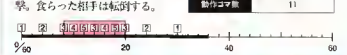




ヘルグラインダー
HELL GRINDER（地獄の粉砕機）

相手に背を向けて地面に伏せ、左足を丸ノコに変形させて前方へスベっていくスライディング攻撃。食らった相手は転倒する。

攻撃値	16
ゲージ増加量	22
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	11





ジャンプ

ヘルビート
HELL BEAT(地獄の殴打)

前方へ跳りを振るい、そのままの姿勢で跳んでいく。着地するか別の技を入力すれば、すぐに攻撃姿勢を解除できる。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





ジャンプ(レバー下要素)

ラウドネススクリュー
LOUDNESS SCREW(騒々しいスクリュー)

足をねじり合わせ、ドリル状に変形させて斜め下へと降下していく。前作ではヒット効果がダウンだったが、吹き飛びに変わった。

攻撃値	16
ゲージ増加量	17
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	8



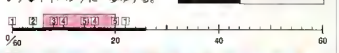


弱キック

ヘルスピア
HELL SPEAR(地獄のヤリ)

足先から骨を突きだして、前方に振るう。攻撃判定のでている時間が比較的長い。性能面ではジャンプ↓＋中パンチに一歩ゆずる。

攻撃値	13
ゲージ増加量	17
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

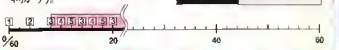


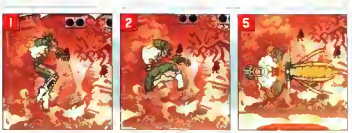


ラウドネススクリュー
LOUDNESS SCREW(騒々しいスクリュー)

技の外見はジャンプ↓＋弱キックとまったく同じだが、弱キックよりも降下角度が浅い(より遠くへ向かう)。

攻撃値	10
ゲージ増加量	10
得点	100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	5



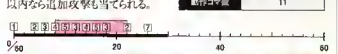


中キック

ヘルブレイナー
HELL BRAINER(地獄の破砕人)

足をチェーンソーにして突きだす。立ち強キックと同じく空中連続ヒット効果があり、ヒット数が2発以内なら追加攻撃も当てられる。

攻撃値	21(7+7+7)
ゲージ増加量	24(10+7+7)
得点	1200(400×3)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	11

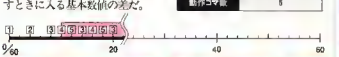




ラウドネススクリュー
LOUDNESS SCREW(騒々しいスクリュー)

中キックよりもさらに遠くへゆっくり降下する。弱中強のゲージ増加量のちがいは、基本技をだすときに入る基本数値の差だ。

攻撃値	18
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	5





強キック

●必殺技

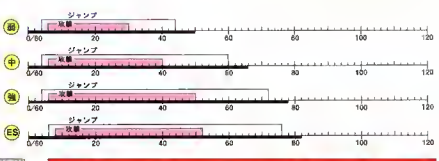
デスハリケーン
DEATH HURRICANE(死の暴風)

↓↙←＋K
(空中でも使用可能)



ガードキャンセルに使用可能　空中ガード可能

足をよじり、腰のベルトを巨大化させて、回転しながら前方へ浮上していく。規定距離まで飛行したあとは攻撃体制を解除し、無防備状態で真下へ降下する。弱中強の順で飛行距離が伸びるものの、そのぶん攻撃後のスキも増える。空中（あるいは空中ダッシュ中）で入力するとちがう軌道になるが、着地寸前の場合は地上と同じ角度で飛んでいく。



	弱	中	強	ES
攻撃値	17			24(8×3)
ゲージ増加量	14			12(4×3)
得点	900			1500(500×3)
最大ヒット/ダメージ回数	1/1			3/3
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	18	23	28	24

ES弱

ザベルの体が金色に光り、ノーマル時より高速に回転しながら強の軌道で飛行していく。空中連続ヒット効果とあわせて、1度の技で最大3発まで攻撃が当たるようになる。

強の軌道なので、追いうちは困難。





▲ふわりと浮き上がって足をよじり　▲巨大化したベルトに体が強度して　▲時計回りに回転しつつ前方へ飛行　▲規定の距離まで飛行したあとは　▲もとの姿にもどって真下へ降りる

空中デスハリケーン

ゆっくり降下するような軌道で飛んでいく。空中ダッシュ中にだした場合は、ダッシュの方向に関係なく、前方へ放物線軌道で急速落下していく。



◀ジャンプ中と空中ダッシュ中では、角度がちがうぞ

デスハリケーンの軌道のちがい



◀赤色の矢印が地上や青色の矢印が空中ダッシュの軌道だ

●特殊技（投げ技）

マーダラービート
MURDERER BEAT(殺人者の殴打)

相手の近くで←or→＋中or強 P

相手にまたがり、肋骨を何度も突き刺す。つかみ技なので、攻撃回数を変化させられる。

攻撃値	1発につき4
ゲージ増加量	12
得点	1発につき300
間合い	40ドット
動作コマ数	11





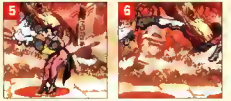
デッドリーカタパルト
DEADLY CATAPULT(死の射出機)

相手の近くで←or→＋中or強 K

相手にまたがり、強く蹴りとばす。投げ方向は固定で、レバーによる方向指定はできない。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	1000
間合い	40ドット
動作コマ数	12





エアカタストロフ
AIR CATASTROPHE(空中の悲劇)

お互い空中にいるとき
相手の近くで↑以外＋中or強 P

相手をかつぎあげて遠くへほうり投げる。投げたあと、余裕をもって追いうちを狙える。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	900
間合い	30ドット
動作コマ数	最大10





スカルスティング
SKULL STING（ガイコツの毒牙）

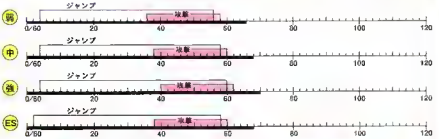
↓↑＋K
（空中でも使用可能）



空中ガード可能

上空へ高速ダッシュ。指定した場所で一瞬停止したあと、足を丸ノコに変化させて落下攻撃する。空中にいる相手にヒットした場合（連続ではヒットしない）、吹き飛ばだけでダウンしないため、追いうち攻撃は狙えない。

ボタンの強中弱で向かう地点を指定できる。弱中強の順で遠くに向かうが、飛ぶ高度は逆に（少しだけ）低くなる。



	弱	中	強	ES
攻撃値	1発につき7			1発につき5
ダメージ増加量	6＋（発につき3			1発につき2
得点	1発につき400			1発につき300
食らわ／ダメ回数	4（空中5）／4（空中5）			7（空中8）／7（空中5）
ヒット効果	のけぞり			のけぞり
動作コマ数	22	23	23	22

ES時

強と同じ地点へ向かい、そこから落下攻撃。攻撃出現のペースが早くなるため、同じ高さでもノーマル時より多くヒットする。空中連続ヒット効果やダウン効果がない点は、ノーマル時とまったく同じだ。

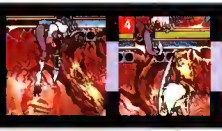




▲高速で宙をかけ登っていく　▲指定した地点に到着したら　▲レガースを丸ノコに変形　▲そのまま真下へ落ちていく　▲丸ノコが地面に刺さったら　▲攻撃体制を解除して着地

空中スカルスティング

前方への移動距離、および上昇距離が半減する。ただし、ジャンプの最高点でだせば通常よりも高い位置へ行けるため、そのぶん攻撃回数は増加する。



◀ジャンプの最高点でとめれば、ダウンの直前まで出せる

スカルスティングの軌道のちがい



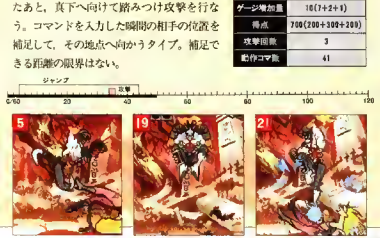
◀弱中（ジャンプの最高点）でだしたときの軌道

スカルジャベリン
SKULL JAVELIN（ガイコツの投げヤリ）

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋K

宙を駆け上がっていき、目標地点で停止したあと、真下へ向けて踏みつけ攻撃を行なう。コマンドを入力した瞬間の相手の位置を補足して、その地点へ向かうタイプ。補足できる距離の限界はない。

攻撃値	10（3＋4＋3）
ダメージ増加量	10（7＋2＋1）
得点	700（200＋300＋200）
攻撃回数	3
動作コマ数	41



ES時

ノーマル時の倍の回数、相手を踏みつける。相手にヒットしてから攻撃を開始するのではなく、降下中に踏みつけ動作を開始しているため、追いうちの入力が早いと、1発目が空振るときもある。

攻撃値	21（3＋4＋3＋4＋3＋4）
ダメージ増加量	6（1＋2＋1＋2＋1＋2）
得点	1200（200＋300＋200＋300＋200＋300）
攻撃回数	6
動作コマ数	50



スカルパニッシュ
SKULL PUNISH(ガイコツの磔待)

相手の近くで
→↘↓↙←＋P



スープレックス風の投げのあと、さらに手刀を2発突き刺す。投げたあとは後方に跳んで離れるが、そのあと追いうち攻撃をだすことはできない(発動しない)。

レバー入力のあとのボタンは、中や強だけでなく弱パンチを押してもコマンドが成立する。ただし、ボタンの弱中強による技の能力変化はない。



	ノーマル	ES
攻撃値	20(11+2×3)	24(11+2×4)
ゲージ増加量	12	0
得点	1300(800+300×2)	1700(800+300×4)
間合い	48ドット	48ドット
攻撃回数	3	5
動作コマ数	25	28

ES時

手刀の回数が4発に増える。なお、コマンドを正確に入力するとイービルスクリーム(→←＋Ⓟ)がでてしまう。レバーは→↘↓↙で止めて、ボタンを押そう。



▲ほかのキャラと互角の広さ　▲相手をムンズとわしづかみ　▲腰を持って高くジャンプ　▲上空で反転、降下していき　▲背中から地面にたたきつけ　▲さらに手刀を腹に突きます

ヘルズゲート
HELL'S GATE(地獄の扉)

←↙↓↘→＋K
(弱中強で出現位置が変化)



ES版なし



魔獄に呑み込まれて地面の中へ消えたあと、指定した地点で吐きだされる。攻撃能力をいっさい持たず、ゲージ増加量も0という、移動専用の技。コマンド完成の瞬間から、ふたたび出現して行動可能になる少し前まで完全無敵。

なお、動作コマは数は全部で21。



▲ポーズをとると　▲大きな口を開けて　▲ル・マルタが出現　▲ザベルを呑み込み　▲跳ね上がって反転　▲地面の中へもどる

弱中強による出現位置のちがい

前作は、相手や自分の位置が出現場所に影響したが、「ハンター」では無関係になった。これにより、接近状態から大きく間合いを離すことが可能となっている。



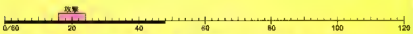
イービルスクリーム

EVIL SCREAM(邪悪な悲鳴)

→←＋(P)(P) 同時押し



左腕のヒジから突きだした骨を前方へ伸ばす。骨が地上にいる相手にヒットしたら、手元へ引き寄せて相手を感電させる。空中の相手にヒットした場合は、骨の攻撃値2ポイントのダメージを与えるだけで相手が吹き飛んでしまう。また、ガードされたときは2発まで骨の攻撃が当たるが、それで相手の体力をケズることはできない。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
34(2+32)	17(1+16)	1500(200+1700)	2／0	22



▲ヒジから骨を突きだし前方へ



▲ここから攻撃判定が出現



▲骨は異常なまでに前方へ長く伸びる



▲骨の先端が地上にいる相手にヒットしたら



▲タンを引くにして、骨を縮める



▲フトコロへ相手を引っぱり込み



▲全身を帯電させて右腕に集め



▲電撃手刀アッパーをネジ込む



▶相手は感電してダウンする、腕の放電にも注目

デスボルテージ

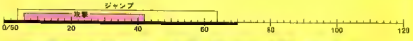
DEATH VOLTAGE(死の電圧)

→↘↓↙←
＋K K同時押し



空中ガード可能

はげしくスパークする電撃をともなったデスハリケーン。食らった相手は、感電してダウンする。技の軌道は強デスハリケーンと同じだが、攻撃のでる速度と飛行速度が速く、攻撃判定も電撃があるぶん広い。相手が空中ガードで防御できる点は、デスハリケーンと変わらない。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
28	14	1300	1／1	24



▲動きはデスハリケーン



▲体のまわりに放電が走り



▲ザベルの全身を包み込む



▲放電は少しずつ変形して



▲最後はドクロを形づくり



▲しぼむように消えていく

ヘルダンク

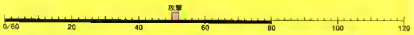
HELL DUNK(地獄のダンクシュート)

→↓↘＋ＰＰ同時押し



魔獣が相手の真下に出現。範囲内にいる相手を呑み込みボールに変えて、それを受け取ったザベルが魔獣の変身したゴールへダンクシュートする。非常に大がかりな技。

判定が「低空ならば空中の相手さえもつかまえる投げ」のため、ガードを完全に無効化する。ただし、ダウン中など「投げられない」相手、範囲内にいない相手、そしてザベル自身がダメージを受けた場合は呑み込めない。



攻撃値	ゲージ増加率	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
27	0	1400	1／0	108(硬直含む)



▲ザベルの全身が光りだし



▲その場でふんぞり返って



▲指示を魔獣へ向けて送る



▲魔獣は大口を開けて、相手の真下に出現



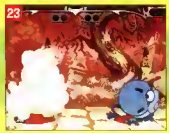
▲口の中へおさまる範囲に相手がいたら



▲地面から跳び上がってパクリとくわえ込む



▲捕獲したらザベルは所定の位置へ運み



▲ケムリに包まれコスチューム・チェンジ



▲呑まれた相手はボールに変えられてしまう



▲魔獣はボールをザベルに受け渡して



▲その場でバスケットのゴールへと変形



▲ザベルはボールを左手に、まず左側で1回



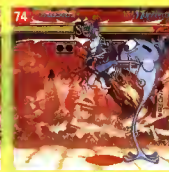
▲つぎに右側へ持ってきてもう1回ドリブル



▲そのまま右手へ受け渡したらかかみ込み



▲地を蹴り、ゴール目指して高く跳び上がる



▲両手でボールを持ち、ダンク・シュート



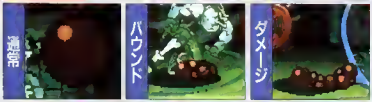
▲相手は地面でノブれてダメージを受ける

ダンクの部屋

オレ様のEX必殺技「ヘルダンク」で，ファッキンなヤロウもセクシーなハニーもメロメロさ。表情の変化がザマアミロな感じだゼ／　ギヒャヒャヒャ／

ドノヴァン

なんだか茶色い球体になってしまったが，敷居である。窓にも見える。



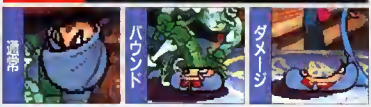
レイレイ

レイレイのエクトプラズムが，口の中からでてくる。



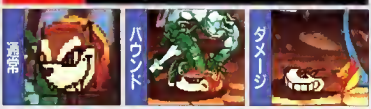
デミトリ

通常時の姿が，バットスピンのデフォルメみたいでちょっとカワイイ。



ガロン

外見は大で，ダメージ時の表情はチェシャ猫を思いだす。狼なのに……



ピクトル

唐突だが，これに似た形のお菓子があったような記憶がある。



ザベル

ル・マルダに食われたザベルがピース。



モリガン

ナミダ目なモリガン。サキュバスの妖しい美しさはどこへ……



アナカリス

「目が顔の3分の1を占める」という表現は，こういうときに使うらしい。



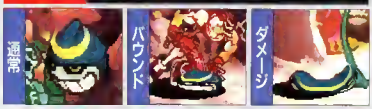
フェリシア

ネコはコタツだけでなく，震動に食われても丸くなるよう。



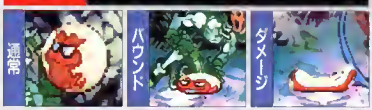
ビシャモン

「鬼き」が鬼なら，「ダンク」は兎。あわせて五月人形にどうぞ。



オルバス

ちまたでワサワサの2次元的蛭。つぶれてペシャンコは，蛭の宿命か。



サスカッチ

通常時を見ていると，なんだか普段と変わってないような気がしてくる。



フォボス

「王家の顔き」を食らったときの姿に似ている？　目が土偶な感じ。



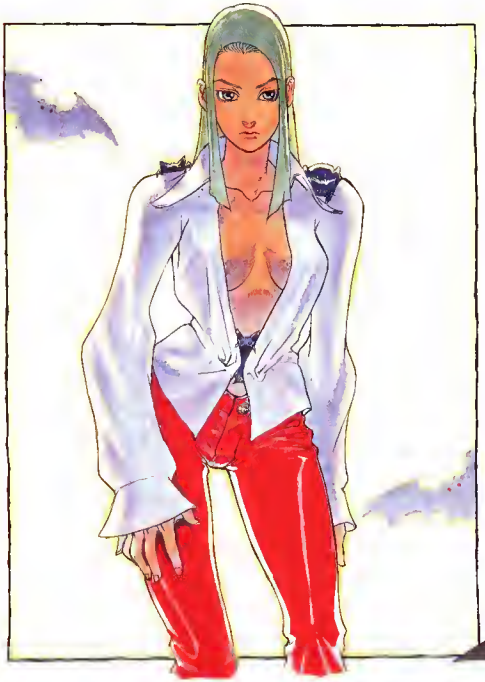
バイロン

宇宙の支配者はお怒りのご様子。バウンド時の姿はぶ…にも見える。



MORRIGAN AENSLAND

モリガン・アーンスランド



夜の女王

「ああ……退屈だわ」

夜の女王を気取ってみても，日常は怠惰に流されるはかり。主の目を盗んで，幾度となく人間界を訪れたが，彼女の好奇心は満たされなかった。

が，その夜はちがった。

「妖しい力をいっぱい感じる……おもしろそうね」

耐え切れなくなり，館を飛びでるモリガン。きっと，とびきりの刺激が待っているにちがいない。







CHECK

美しいバラに，トゲはつきものなんでしょう。たぶん

その美貌で、多くの男を魅了してきた彼女だが、一挙一動を観察すると，いろいろ滑稽なものが見られる。下記の食らいポーズがその代表例なので，とくとご覧あれ。

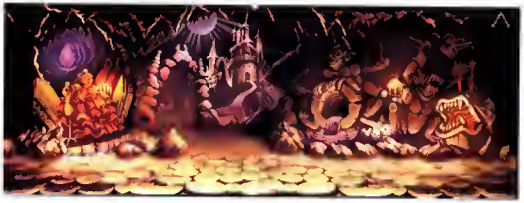


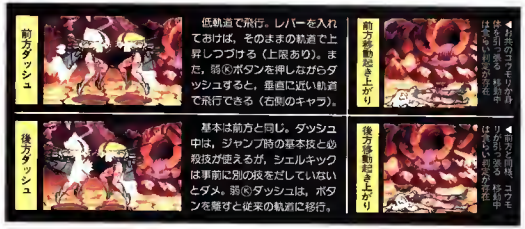
◀絶対ポーズで「貫身」する直前、スリップンクの構図が素敵すぎて



▶すでに有名なポーズ。左は医師靴立ち後キックのでまわれ。右はダウン

STAGE（魔界／アーンスランド城前）





THE ART OF MORRIGAN

★★マークがついているのは「ハンター」で新登場したポーズ



立ち（近距離）

弱パンチ

ネックチェリッシュ
NECK CHERISH（首への愛玩）

正面への手刀突き。技のもどりの動作中に連打キャンセルを受け付けており、スキなく弱パンチを連発することが可能。

攻撃値	3
ゲージ増加量	4
得点	200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



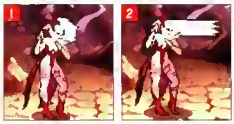


ディジーウィスパー
DIZZY WHISPER（混乱させるささやき）

頭髪をたばねて周方に振るう。攻撃判定の出現中は必殺技キャンセルを、もどりの動作中は連打キャンセルを受け付けている。

攻撃値	3
ゲージ増加量	4
得点	200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





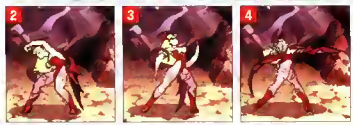
中パンチ

ハートピアッシング
HEART PIERCING（心臓つらぬき）

体をねじり，こん身の力をこめてくりだすパンチにツバサを巻き付けて，相手の心臓（ハート）をつらぬくドリルに変える。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	12



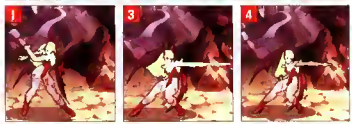


ギルティーシルエット
GUILTY SILHOUETTE（犯罪の影）

一歩踏みだして，手刀を水平に振るう。モリガンの基本技で最長の射程距離を持ち（弱パンチと互角），必殺技キャンセルも可能。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



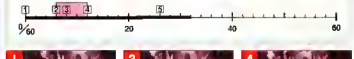


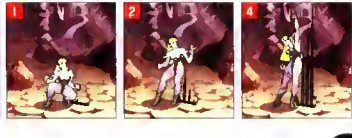
強パンチ

エクスタシークライム
ECSTASY CLIMB（たちのぼる快感）

予刀を振り上げると，地面におろしたツバサから3本の針が伸びてくる。攻撃値は，2のときが14，3から4にかけてが15だ。

攻撃値	14, 15
ゲージ増加量	17, 19
得点	900, 900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	2のときのみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

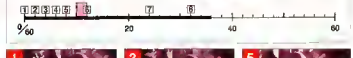


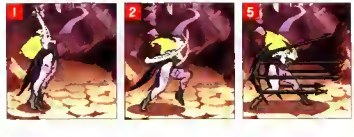


スプラッシュリビドー
SPLASH LIBIDO（はじける性衝動）

ツバサから計8本のヤリが伸びてくる。遠距離立ち中パンチ，しゃがみ強パンチと互角の射程距離を持ち，攻撃範囲も幅広い。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





MORRIGAN

基本技(パンチ)

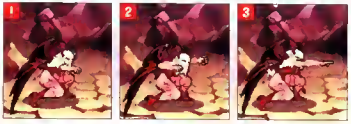
しゃがみ

セデュースタッチ
SEDUCE TOUCH(堕落への接吻)

左パンチ→右手刀の2段攻撃。必殺技キャンセルは1段目のみ可能。2段目の攻撃のあとは連打キャンセルを受け付けている。

攻撃値	8(3+5)
ゲージ増加量	7(4+3)
得点	400(200+200)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



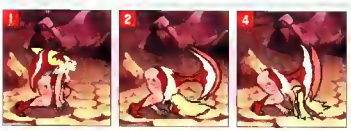


エビルウイング
EVIL WING(邪悪な翼)

かがみ込んで、三日月状のヤイバに変えたツバサを振り下ろす。攻撃のリーチは、しゃがみ弱パンチより少し長い程度。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



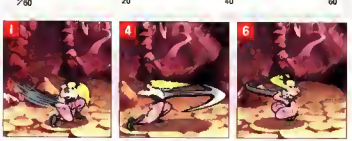


ミステリアスアーク
MYSTERIOUS ARC(神秘の弧)

たばねたツバサを刃物に変えて、横に振り回す。足た目は相手の足を払う技だが、相手を転倒させる効果はない。リーチは最長。

攻撃値	15
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





ジャンプ

リトルギムレット
LITTLE GIMLET(小さなキリ)

片方のツバサをモリ状に変形させて突きだす。着地するまで攻撃がでたままだが、別の技を入力することでキャンセルできる。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



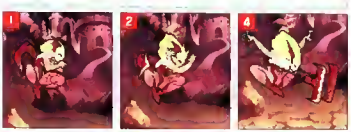


サプライズエッジ
SURPRISE EDGE(奇襲の刃)

ツバサをギロチン状に変えて、両わきから突きだす。必殺技キャンセル可能だが、高度が一定以上必要(低空では受け付けない)。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



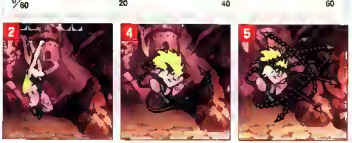


オーガズムワイア
ORGASM WIRE(激情のワイヤー)

体を丸めると、ツバサが10本のトゲ付きワイヤーに変形して、全身を包み込むように伸びてくる。幅広い攻撃範囲を持つ。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





弱パンチ
中パンチ
強パンチ

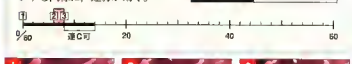
立ち（近距離）

弱キック

ナイトスウィープ
NIGHT SWEEP(夜の一振り)

相手の足元を攻撃するローキック攻撃。下段判定の攻撃なので、立ちガードを無効化できる。弱パンチと同様に、連打が効く。

攻撃値	4
ゲージ増加量	5
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





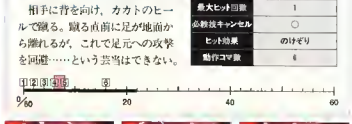
中キック

レッグインパルス
LEG IMPULSE(足の衝撃)

相手に背を向け、カカトのヒールで蹴る。蹴る直前に足が地面から離れるが、これで足元への攻撃を回避……という芸当はできない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





強キック

ネクロディザイア
NECRO DESIRE(死の衝撃)

側転しつつ回転蹴り。片足を振り上げてから着地するまでの一連に、計4回の攻撃判定が出現する。ヒット数は全基本技中、最大。

攻撃値	20(5×4)
ゲージ増加量	23(3+5×4)
得点	1200(300×4)
最大ヒット回数	4
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10





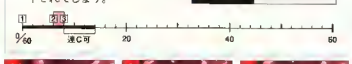
立ち（遠距離）

弱キック

ナイトスウィープ
NIGHT SWEEP(夜の一振り)

近距離立ち弱キックと同じ技。立ちガードを無効化できるが、しゃがみガードに対しては普通にガードされてしまう。

攻撃値	4
ゲージ増加量	5
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



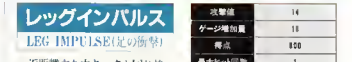


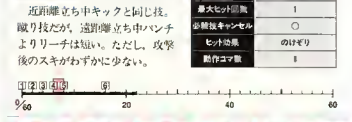
中キック

レッグインパルス
LEG IMPULSE(足の衝撃)

近距離立ち中キックと同じ技。蹴り技だが、遠距離立ち中パンチよりリーチは短い。ただし、攻撃後のスキがわずかに少ない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





強キック

ディープクレシェンド
DEEP CRESCENDO(おくクレッシェンド)

残像の刃をともなう蹴り上げ。4（攻撃値17）の攻撃が相手に当たった場合、5（攻撃値15）の攻撃判定は出現しない。

攻撃値	17, 15
ゲージ増加量	20, 10
得点	900, 800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10



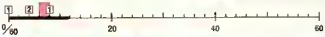


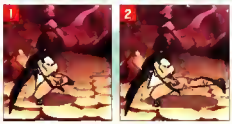
しゃがみ

サキュバスヒール
SUCCUBUS HEEL(サキュバスのカカト)

かがんだ姿勢から横へ蹴りをだす。下段判定の攻撃なので、相手の立ちガードを無効化できる。ただし、連打キャンセルは不可。

攻撃値	5
ゲージ増加量	6
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





ダスクミラージュ
DUSK MIRAGE(薄闇の蜃気楼)

地面に手をつき、横へ向けてヒールキック。しゃがみの蹴り技だが、攻撃位置が高いため立ちガードでも防がれる。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

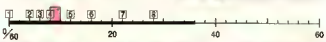


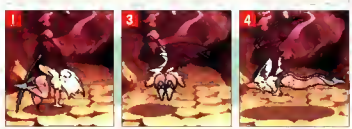


トワイライトループ
TWILIGHT LOOP(たそがれの輪)

体を浮かせ、足を伸ばした状態でクルリと1回転する。立ちガードを無効化できる下段攻撃で、食らった相手を転倒させられる。

攻撃値	16
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	8





ジャンプ

ハードエレクションHARD ERECTION(激しい起立)

斜め上へ蹴りをだす。着地するか別の攻撃に変えるまで技を継続し、相手に当たった時点で(蹴りはでたままで)攻撃判定が消える。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





コケティッシュライン
COQUETTISH LINE(なまめかしい線)

横方向への跳び蹴り。蹴りがでた瞬間のみ、キャンセルで空中必殺技がだせる(ただし、ある程度以上の高度が必要)。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

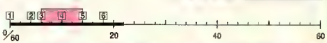


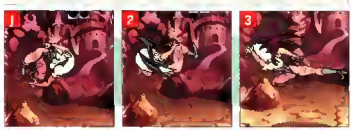


アトラクティヴアングル
ATTRACTIVE ANGLE(魅惑的な角度)

体を横に丸めて回転し、背を向けた姿勢から後方に蹴りをはなつ。前作のジャンプ強キックとはポーズのちがう、新しい技。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





弱キック

中キック

強キック

●必殺技

ソウルフィスト

SOUL FIST（魂のコブシ）

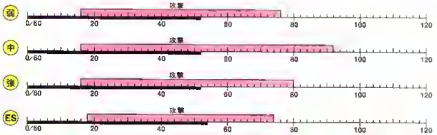
↓↘→＋P



空中ガード可能

コウモリの形をした光弾を前方に発射する（弾の速度は弱が遅く、強が速い）。光弾は、飛行した距離に応じて攻撃力が低下していき、最終射程距離（弱は短く、強は長い）を越えるか、モリガン本体がダメージを受けると消滅する。

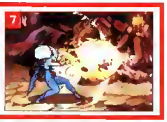
光弾のヒット効果はのけぞりだが、空中の相手にヒットした場合はダウンになる。ただし、追いうちは当たらない。

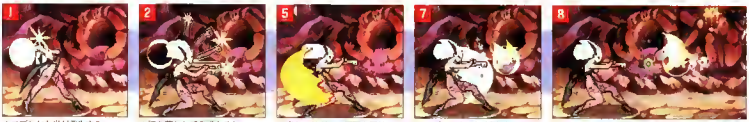


	弱	中	強	ES
攻撃値	16～10（時間とともに低下）			20～12（時間とともに低下）+5×2
ゲージ増加量	8			0
得点	300～600（時間とともに低下）			1100～700（時間とともに低下）+300×2
着弾ポイント/ダメージ回復	1／1			3／3
ヒット効果	のけぞり			ダウン（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	8			8

ES時

体が青白くなり、巨大な光の弾丸を発射する。光弾の飛行速度と射程距離がさらに増加し、ヒット効果も変化。ノーマルの飛び道具とぶつかっても打ち消して進み、モリガン本体がダメージを受けても消滅しない。





▲コブシから光が発生する　▲腰を沈として身構えると　▲光がモリガンの周囲を回り　▲コブシの先より光弾が出現　▲コウモリ状の光弾が、前方にまっすぐ飛んでいく

●必殺技

空中ソウルフィスト

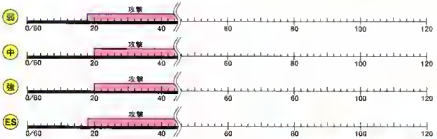
AERIAL SOUL FIST

空中で↑↗→＋P



空中ガード可能

上空から、斜め下へ向けてソウルフィストを発射する。モリガン本体は光弾発射の反動で少し後方に流されたのち、無防備状態で地面に降下。着地するまでは攻撃も防御もできない。光弾の飛行角度は弱中強でちがい、弱は深く（下に向かう）、強は浅い（遠くまで届く）。そのほかの特徴は、地上でのソウルフィストと同じだ。



	弱	中	強	ES
攻撃値	18～10（時間とともに低下）			28～12（時間とともに低下）+5×2
ゲージ増加量	8			0
得点	500～800（時間とともに低下）			1100～700（時間とともに低下）+300×2
着弾ポイント/ダメージ回復	1／1			3／3
ヒット効果	のけぞり			ダウン（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	7～（落下）			8～（落下）

ES時

より大きな光をコブシより発したのち、斜め下へ巨大な光弾を発射する。強の空中ソウルフィストよりも飛行角度が浅く、それだけ遠くまで届く。光弾の性質は、地上のES版ソウルフィストと同じだ。





▲両腕を頭上でクロスさせると　▲モリガンの周囲に光が発生し　▲左腕のコブシに集約される　▲腕を振り下ろして構えたのち　▲コウモリ状の光弾を斜め下方向へ発射する

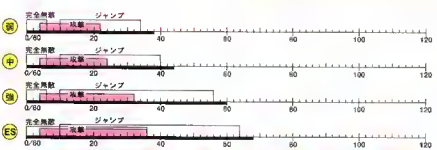
シャドウブレイド
SHADOW BLADE(幻影の刃)

→↓↘＋P



カートキャンセルに使用可能　空中ガード可能

刃に変えたソバサを振りかざし、上空へ跳ぶ。地面から離れるまでは全身無敵で、このときにかぎり、相手も空中ガード不可能になっている（つまり、地面から離れると無敵が切れ、空中ガードでも防がれるようになる）。弱中強で跳ぶ高さがちがい、弱なら低く、強なら高く跳ぶ。攻撃判定が切れたあとは、真下へ無防備状態で落ちていく。



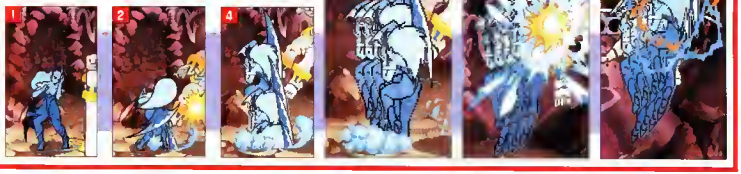
	弱	中	強	ES
攻撃値	10			35(5×7)
ゲージ増加量	15			14(2×7)
得点	800			2100(300×7)
最大ヒット判定数	1／1			7／8
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	16	18	20	26



▲体を少し引いて身構えたあと　▲ソバサを変形させて振り上げ　▲上空（やや前方）へジャンプ

ES時

分身をともない強と同じ軌道で攻撃。ヒット回数と無敵時間が大幅に増えるが、空中ガード可能な点は変わらない。



ムーントレイサー
MOON TRACER(月光の追跡)

相手の近くで
←or→＋中or強(P)

相手を捕まえたあと、背中にかついで持ち上げ、地面にたたきつける。投げるときのレバー入力方向で、相手を投げる方向も選択できる。追い打ちが間に合うかどうかは、相手の起き上がり動作しだい。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	1000
間合い	20ドット
動作コマ数	10



セクシャルエンブレイス
SEXUAL EMBRACE(性的な抱擁)

お互い空中にいるとき
相手の近くで
↑以外＋中or強(P)

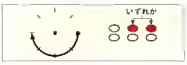
ツバサを変形させて宙に浮かんだあと、キリモミ落下して相手を地面にたたきつける。必殺投げ・ベクタードレインに似ているが、こちらは投げる方向をレバーで選択できる。投げたあとの追い打ちはムリ。

攻撃値	22
ゲージ増加量	12
得点	1250
間合い	32ドット
動作コマ数	46



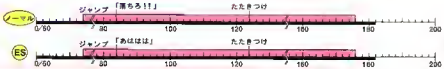
ベクタードレイン
VECTOR DRAIN（方向の消失）

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強P



ツバサをジェット・バックに変形させて上昇、空中で相手があばれるが、かまわず反転して地面にたたきつける。投げのあとは後方に跳んで離れ、追い打ちを当てるのはほぼ不可能（相手が起き上がるので間に合わない）。

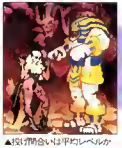
全滅だが、ジェット・バックは飛行する方向に応じて噴射口の角度を細かく変えている。写真をよく見てみよう。



	ノーマル	ES
攻撃値	22	24
ゲージ増加量	12	0
得点	1200	1300
間合い	44ドット	44ドット
攻撃回数	1	1
動作コマ数	48	48

ES時
モリガンの体が青白く光り、落下するときの「落ちろ！」のかけ声が、「あっはははは」という笑い声に変化する。与えるダメージが少し大きい。





▲投げ間合いは平均レベルか



▲相手を踏まえたまま上昇



▲少しホバリングしたあと



▲「落ちろ！」と叫び急反転



▲横回転しつつ真下へ落下



▲頭から地面にたたきつける

シェルキック
SHELL KICK（甘殺蹴り）

ジャンプ中に
↓要素＋Ⓚ

ツバサをドリル状に変形させる。基本技にキャンセルをかけてだせる技だが、ケズリ能力はなく、ジャンプ攻撃でありながらしゃがみガードでも防御される。

攻撃値	18(9×2)
ゲージ増加量	12(6＋2×3)
得点	800(300×3)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7～(落下)

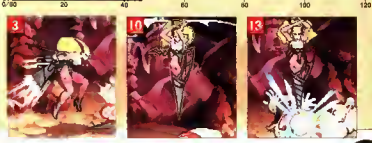


シェルピアス
SHELL PIERCE（つらぬけ甘殺）

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋Ⓚ

相手を捕捉して飛んでいったあと、ブースターに変形していたツバサを今度はドリルに変えて、真下へ落下攻撃する。捕捉とはいっても射程距離に限界があり、それ以上遠くに倒れている相手には届かない。

攻撃値	12(3×4)
ゲージ増加量	10(6＋1×4)
得点	800(200×4)
攻撃回数	4
動作コマ数	28



ES時
体が青白くなり、攻撃回数が8回に増えること以外は、通常時と同じ。ちなみに、捕捉できる限界距離は3分の2画面くらい。それ以上遠くに相手がいる場合は限界距離で攻撃を空振りしてしまう。

攻撃値	24(3×8)
ゲージ増加量	8(1×8)
得点	1600(200×8)
攻撃回数	8
動作コマ数	32



アストラルヴィジョン
ASTRAL VISION（星の幻）

弱P＋弱P＋
→＋中P＋強P
（空中でも使用可能）



モリガンの動きをマネする分身が、約4秒間出現する。分身が出現し、行動可能になるまで完全無敵。

分身は本体と同時に攻撃するため、攻撃ヒット数と得られる点数が自動的に倍になる。ただし、1発の攻撃力は半減しているため、結果的に与えるダメージは変化しない（ソウルフィストは例外で、倍のダメージを与えられる）。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	ヒット／ケズリ回数	動作コマ数
（攻撃力は半分になる）	0	（体ぶんで2倍得られる）	—	240



▲体かかがやき　▲下から光の筒が湧きだし　▲モリガンの体を通過　▲腕を胸元まで下げると　▲体の表面がわずかに発光し　▲残像をともなって分身が現れる



▲キラキラ輝く光を残して、分身は相手の背後へと移動　▲本体が分身の方へチラリと目配せして（目に注目）　▲あらためて相手の方向へと向きなおし、準備完了

分身の特徴

分身は完全無敵で、相手を中心線にした反対側に位置し、本体と左右対称の向きで行動する。たとえるならば、「相手を鏡に見立てたときの、そこに写る“本体の鏡像”」なのだ。攻撃も左右同時に行なうので、相手にとってみれば一見ガード不可能だが、本体からの攻撃をガードすれば、自動的に分身の攻撃もガードできるようになっている。

分身はつねに相手を中心線にして反対側にいる



▲分身は鏡像のようなもの。本体が動かなくても、相手が前後に動けばそれにあわせて位置を調整する。また、相手と本体の左右位置が入れ替われば、分身も反対側に移動する

影のあるほうが本体



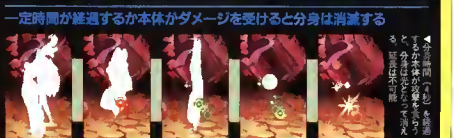
▲地面をよく見ると、分身には影がついていない。本体の位置を見失ったときは、これで判別できる。これは相手にとっても同様で、影を見ればガード方向を見きわめられる

攻撃を当てても間合いが離れない



◀左右から同時に攻撃するので、攻撃を受けた相手はその場に固められる。チェーンコンボを活用すれば、分身中は攻撃を当てつづけることが可能

一定時間が経過するか本体がダメージを受けると分身は消滅する



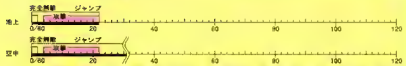
◀分身時間（4秒）を経過するか本体が攻撃を受けると、分身はかならずして消える。延長はできない

ダークネスイリュージョン
DARKNESS ILLUSION(暗黒の幻影)

空中ガード可能

弱P＋弱P＋
→＋弱K＋強P
(空中でも使用可能)





	攻撃値	ゲージ増加量	得点	ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
ノーマル	85(1＋24)	17	3100(100×10＋1000)	14/1	72
空中	31(1＋30)	15	2700(100×11＋1600)	12/1	48～(落下)



▲ふわりと宙に浮かびあがり



▲一定距離、ホバー移動する



▲移動中に相手にヒットしたら



▲膨張して技が本格的に発動



▲相手の反対側に光が発生する



▲光はモリガンの姿へと変化し



▲実体化、分身の召喚完了



▲同時に近距離立ち弱パンチ



▲遠近共通の立ち弱キック



▲遠距離立ち弱パンチのあと



▲ふたたび近距離立ち弱パンチ



▲および立ち弱キックから



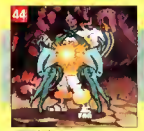
▲遠距離立ち中パンチ



▲近距離立ち中パンチ



▲近距離立ち強パンチとつなぎ



▲近距離立ち強キックへ



▲開脚状態で反転して2段目



▲片足をおろして3段目



▲4段すべてヒットさせたら



▲その場にかがみ込んで



▲光の塊を発して跳び上がり



▲トドメの振り上げ！　相手はダウンする



▲これでKOすると専用勝ちセリフも聞ける



▲分身は光を残して空間へと消えていく

バルキリーターン
VALKYRIE TURN（ワルキューレの反転）

→↘↓↙←＋K
（空中でも使用可能）
空中ガード可能



画面外へ高速離脱したあと、帰還してくる。このままだと攻撃能力はないが、帰還中にキックボタンを押すことで、着地まで持続するシェルキックに変形して攻撃判定を持つ。地面に着地するか、攻撃をだすまで完全無敵。

コマンド入力の際に押したキックボタンの強弱で、もどってくるときの高度を選択できる。弱が低空。強が高空だ。



攻撃値	ゲージ増加量	補正	ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
1発につき3	1発につき1	1発につき200	最大23／最大23	31



▲後方へホバリング移動し



▲元のオビを残して画面外へ高速離脱



▲やがて帰還、降りてくる



▲このときにキックを押すと



▲着地まで攻撃形態をたもつ

空中ダークネスイリュージョン

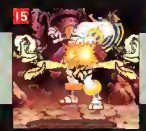
①空中でコマンド入力したときのホバー移動が、相手にヒットした場合
②地上で入力したときのホバー移動が、空中の相手にヒットした場合
どちらかの条件を満たすと、空中ダークネス〜が発動する。通常とのちがいは、攻撃回数、与えるダメージ、連続攻撃の構成（すべてジャンプ攻撃）、最後の弧りの向きの四つ。そのほか、最後に相手を地面にたたきつけるため、追いうちが絶対に間に合わないというちがいもある。



▲本文内の条件を満たすと



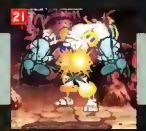
▲宙に浮かんだ状態で分身召喚



▲空中技で連続攻撃を開始する



▲ジャンプ中キック→中パンチ



▲ついてジャンプ弱パンチ



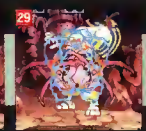
▲そしてジャンプ弱キック



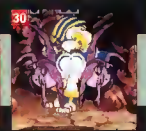
▲ジャンプ強パンチのあとは



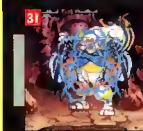
▲空中で近距離立ち強キックへ



▲このあたりは通常時と同じだ



▲小気味良く連続ヒットする



▲4段すべて当てたあとは



▲ふたりとも相手に背を向けて



▲後方に向かって1回転



▲上から弧りを振り下ろす



▲相手は地面にたたき落とされる

ANAKARIS
アナカリス



復活のファラオ

かつてエジプトに、無敵を誇った国があった。その国は、アナカリスという優れた王が治めていたが、彼の死後、王国はまもなく滅んだ。復活の願いを込めて作られたピラミッドに眠るアナカリス……5000年の時をこえて、彼は現代に召喚された。

「これは神のご意志か……？」

瞬時に彼は決意した。力を得るのだ。そしてわが王国に、再び光を取りもどすのだ。







CHECK

神か，悪魔か，超能力か!?

攻撃にかぎらず，アナカリスの動作は物理法則を無視しているものが多い。各種基本技や3種類のEX必殺技が，その代表例と言えるだろう。包帯のスキ間に現れる「目」にも注意。

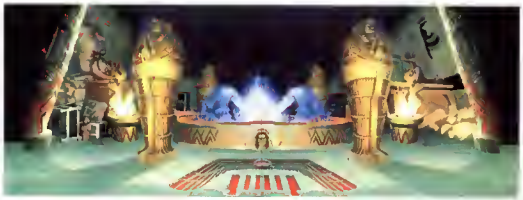


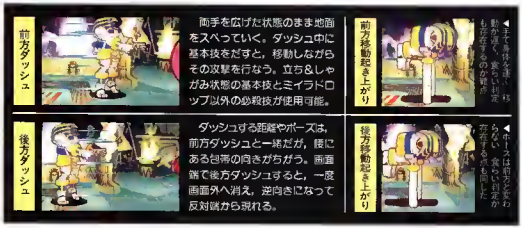
◀空間を飛ぶ能力を持ち，地面から手足を出現させることもできる



▶古代エジプトの生物を語るものの一つとして，現象を使った攻撃もある

STAGE（エジプト／ピラミッド内部）





THE ART OF ANAKARIS

※★マークがついているのは「バンター」で新登場したポーズ



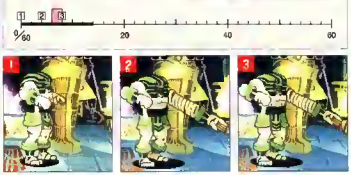
弱パンチ

立ち（近距離）

喝
KATSU

手刀をまっすぐ突きだす。連打キャンセル不可なので、技の動作が完全に終わるまでは、いくら弱パンチを連打しても無視される。

攻撃値	7
ゲージ増加量	6
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3

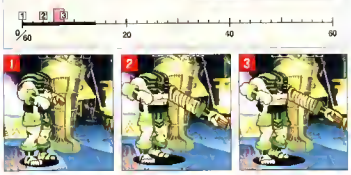


立ち（遠距離）

喝
KATSU

アナカリスの立ちの基本技は、間合いの遠近で変化しない。この技も同様で、技の性能は近距離立ち弱パンチとまったく同じだ。

攻撃値	7
ゲージ増加量	6
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3

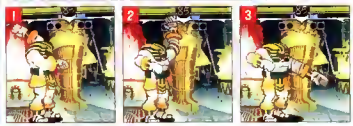


中パンチ

導き
MICHIBIKI

手刀を振り下ろす。必殺技キャンセルは[2]のときにのみ受け付けてあり、[3]のポーズになったらキャンセルは不可だ。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	[2]のときのみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6



導き
MICHIBIKI

[2]のポーズは必殺技キャンセル可能だが、攻撃判定のある場所が高すぎる。相手がアナカリスの頭上にいないと、当てるのは困難だ。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	[2]のときのみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6



強パンチ

無正
SYUKI'SEI

両腕をあわせて、生物の頭を型どった巨大なパンチに変化させる。リーチは長いが、攻撃判定の出現時間が短い。スキも大きい。

攻撃値	19
ゲージ増加量	22
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



無正
SYUKI'SEI

必殺技キャンセル不可だが、ファラオマジックorスプリット（順番押し系EX必殺技）ならば、強制的にキャンセルをかけられる。

攻撃値	19
ゲージ増加量	22
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



ANAKARIS

基本技(パンチ)

しゃがみ

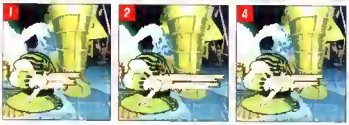
奇跡の手

KISEKI NO TE

両方のワキ腹から計4本の包帯を突きだす。立ち弱パンチと比べてリーチが短く、攻撃をだしたあとのスキもわずかに大きい。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



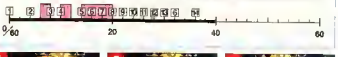


聖域の罠

SEIIKI NO WANA

2のときに攻撃判定が出現するが、この瞬間だけ攻撃値6で、必殺技キャンセル可能。それ以降は攻撃値10、キャンセル不可になる。

攻撃値	(6,10)+10
ゲージ増加量	(6,12)+10
得点	(440,900)+600
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	2のときのみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	15



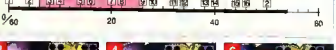


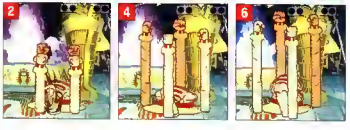
聖域の護り

SEIIKI NO MAMORI

4本の腕を回転させながら真上に伸ばす。攻撃判定が出現する2の瞬間だけ、ヒット効果がダウンで、必殺技キャンセルも可能。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	2のときのみ○
ヒット効果	2のときのみダウン
動作コマ数	17





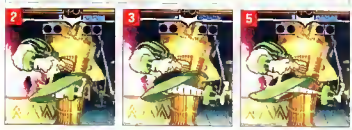
ジャンプ

死の兆し

SHI NO KIZASHI

細く短い足を横に伸ばす。なお、前作にあった「相手の真上で当てると、2ヒット&コンボ数が蓄積する」という裏技は削除されている。

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10



死の予言

SHI NO YOGEN

アナカリスのジャンプ攻撃は、パンチ、キックともに殴り技がでる。必殺技キャンセル可能の技がひとつもない点も特徴だ。

攻撃値	10
ゲージ増加量	10
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

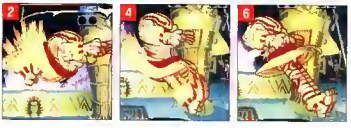


死の宿命

SHI NO SYUKUMEI

下へ両足蹴りを仰ぼす。余談だが、アナカリスの技のいくつかは、手足を伸ばしたあと包帯のスキ間から目をのぞかせるぞ。

攻撃値	20
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	12



弱パンチ

中パンチ

強パンチ

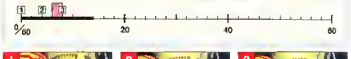
立ち（近距離）

弱キック

制裁
SEISAI

相手のスネを蹴る。立ちガードを無効化する技だが，連打キャンセルが効かないので，動作が終わるまでつぎの弱キックをだせない。

攻撃値	6
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



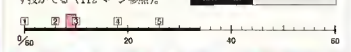


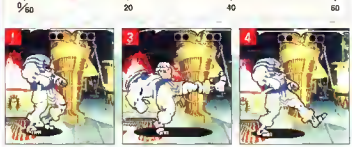
中キック

神罰
SHINBATSU

足を振り上げて前蹴り。レバーを←か→に入れながら中キックを押した場合は，カカトを振り下ろす技がでる（112ページ参照）。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



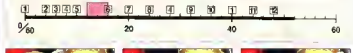


強キック

天誅
TENCHU

両足をそろえて蹴る。レバーを←か→に入れながらだすと，その方向へ移動しつつ攻撃する。攻撃値は，アナカリスの基本技で最大。

攻撃値	22
ゲージ増加量	25
得点	1200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	14





立ち（遠距離）

弱キック

制裁
SEISAI

近距離立ち弱キックと同じ技。ところで，2と3は同じ格好に見えるが，あきらかにちがう部分がひとつある。さがしてみよう。

攻撃値	6
ゲージ増加量	6
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



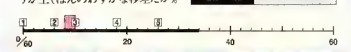


中キック

神罰
SHINBATSU

リーチが長そうだが，射程距離は中パンチと同じ。ただし，前方へ攻撃が届く速さは中キックのほうが上（ほんのわずかな秒差だが）。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



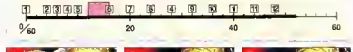


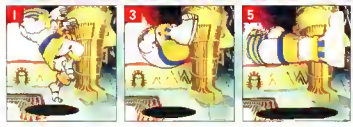
強キック

天誅
TENCHU

近距離のときと同じ技。なお，普通は「地上の基本技は空中ガードで防げない」のだが，この技にかぎりなんと空中ガード可能だ。

攻撃値	22
ゲージ増加量	25
得点	1200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	14





ANAKARIS

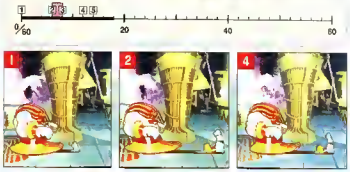
基本技(キック)

しゃがみ

地の災い
CHI NO WAZAWAI

地面にもぐらせた足を伸ばす。立ちガードを無効化できるが、攻撃速度がやや遅く連打キャンセルも効かないため、連発しづらい。

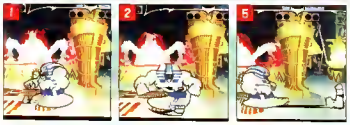
攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



地の叫び
CHI NO SAKEBI

足を横に振り回す。前作では食らった相手は転倒したが、のけぞるだけになっている。立ちガードを無効化できる点は変化なし。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



地の逆鱗
CHI NO GEKIRIN

地面に沈めた両足を遠くまで伸ばす。相手の足元を狙った攻撃なので、立ちガードを無効化できる。食らった相手は転倒する。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	10



ジャンプ

王の嘆き
OH NO NAGEKI

地面から蹴りを伸ばす。弱キックでありながら、なんと中や強より攻撃判定の出現が遅い。技の動作にかかる時間も、中や強と互角。

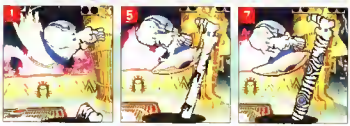
攻撃値	12
ゲージ増加量	13
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	12



王の憂い
OH NO UREI

ジャンプキックはすべて地面からでてくる蹴り技だ。本体と分離しているが、本体が左右に移動すると足も左右移動する。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	13



王の怒り
OH NO IKARI

地面から両足蹴り。なお、アナカリスのジャンプキックはすべて、立ち、しゃがみ、空中、あらゆるガードで防御されてしまうぞ。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	13



弱キック　中キック　強キック

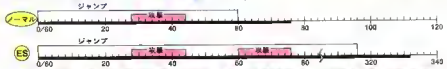
棺の舞
HITSUGI NO MAI

空中ガード可能

上空から棺をひとつ降らす。相手のしゃがみガードを無効化する能力があるが、棺の出現前に本体の攻撃を受けると棺は降ってこない。出に浮いて手を上にかざしているときは左足のヒザから下が、そのあとは足首から下が無敵。

同じ強さのＰＫを同時押し
（ボタンの弱中強
＋レバーとの組み合わせで攻撃位置が変化）





攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ゲズ回数	ヒット効果	動作コマ数
16	6(ESは0)	900	1/1(ESは不特定)	ダウン	本体13(ESは83)、棺8



▲頭に黒い手をかかげると　▲手のひらに目が現れ　▲棺の周囲に魔力が集まる　▲魔力を帯めた腕を前方に振りかざすと　▲指定した位置へ棺がひとつ降ってくる

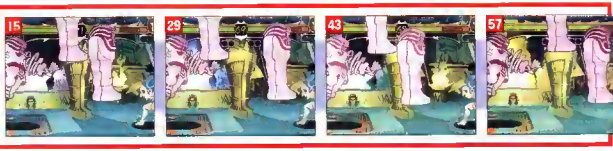
攻撃位置の指定方法

基本的な位置はボタンの弱中強で決まる（写真参照）が、レバーを←か→に入力しながらだすと、写真より棺半分くらい後方（前方）に落とせる。つまり、計9か所の指定が可能だ（→＋弱と←＋中、→＋中と←＋強の攻撃位置は同じなので、厳密には7か所だが）。



ES時

棺を八つ連続で降らす。攻撃場所は、おおまかにいうと右→中央→右→左→やや右→やや左→右→中央（写真参照）。なお、技の性質は変化しない。



聖者の歩み
SEIJA NO AYUMI

←or→＋中Ⓚ

しゃがみガードを無効化するカカト落とし。4のときの攻撃値は18、6は攻撃値16だ。

攻撃値	18, 16
ゲージ増加量	23, 18
得点	1000, 900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10



聖なる墓碑
SEINARU BOHI

ななめジャンプ中に↓＋Ⓚ

腰からピラミッド状の物体を生やして垂直落下。相手のしゃがみガードを無効化できる。

攻撃値	13
ゲージ増加量	着レベル13、着1(基本値+12)
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4～(着地)

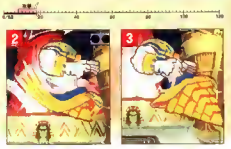


大いなる墓碑
OINARU BOHI

ななめジャンプ中に↘＋Ⓚ

斜め下へ落下攻撃。ボタンの強中強で性能は変化しないが、ゲージ増加量に影響がでる。

攻撃値	12
ゲージ増加量	着13、中14、強15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5～(着地)



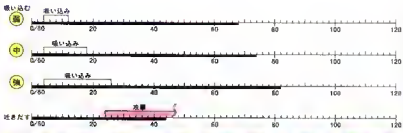
言霊返し
KOTODAMA GAESHI

吸い込む：↓↙←＋Ⓚ
吐きだす：↓↘→＋Ⓚ
（ともに空中でも使用可能）



「吸い込む」で腹を開き、前にきた飛び道具を取り込む。取り込んだ飛び道具は、「吐きだす」で口から発射できる（そのラウンド中なら、吐く回数は無制限）。

	弱	中	強	ES
攻撃値	吸い込んだ飛び道具の性能に準ずる			
ゲージ増加量	吸い込む：8、吐きだす：8			
得点	吸い込んだ飛び道具の性能に準ずる			
最大ヒット数	吸い込んだ飛び道具の性能に準ずる			
ヒット効果	吸い込んだ飛び道具の性能に準ずる			
動作コマ数	吸い込む：14、吐きだす：10			



吸い込める飛び道具と吐くときの注意

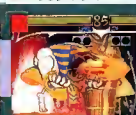
「吸い込む」判定は開いた腹の部分にあるので、曲線軌道の暗器飛道は吸いにくく、ES暗器飛道は攻撃位置が低くて吸えない。また「吐きだす」ときには、地上飛び道具は地上で、空中飛び道具は空中でのみ吐ける、という限定条件もある。暗器飛道、吸った暗器1種類のみ吐ける。

吸い込める飛び道具

暗器飛道（ESは不可）	カオスフレア（地上、空中）
ソウルフィスト（地上、空中）	王家の薔薇
蹴ね羽	鉄封じ
ソニックウェーブ	ポイズンプレス
マイトランチャー	ビッグスノー
ソルスマッシャー（前上、空中）	ブリザードソード



▲空中カオスフレアを吸ったら



▲空中でしか吐きだせないのだ

吸い込む



吐きだす



ES時

Ⓚ同時押しで「吐きだす」と、ES版を撃てる。ただし、暗器飛道はゲージを消耗するのにES化しない。

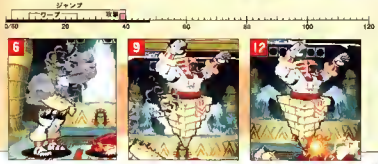


戒めの墓碑
IMASHIME NO BOHI

相手が転倒もしくはダウン中に
↑要素＋Ⓚ

上半身がケムリで消えたあと、ピラミッド状の物体をつけて出現、落ちてくる。コマンドを入力した瞬間の相手の上に出現するタイプだ。なお、↑＋Ⓚだと垂直ジャンプが爆発しやすい。↗＋Ⓚと入力するのがオススメ。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	32



ES時

体が赤く光り、まずはノーマル時と同様に1回押しつぶす。そのあと両足で相手を押さえ込み、両手で上から降ってくる棺を受け止めると、重みで先端が下がり、相手の脚体に深くメリ込む。

攻撃値	22(7+15)
ゲージ増加量	10(3+7)
得点	1200(400+800)
攻撃回数	2
動作コマ数	40



●必殺技

王家の裁き

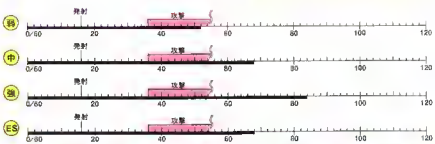
OHKE NO SABAKI

空中で↓↘→＋P



空中ガード可能

変化の呪文を叫き、食らった相手を攻撃も防御もできない無力な姿に変える。相手の変身中は基本技、特殊技（追いうちをのぞく）、格の舞、連続しく王家の裁きのぞく）、コブラブロー、ファラオスプリットのみ使用可能で、ヒット効果も吹き跳び に統一。変身時間は表のとおりだが、相手がジャンプ中とダメージ中は時間経過が停止する。



	弱	中	強	ES
攻撃値	10～8（時間とともに低下）			1発につき10～8（時間とともに低下）
ゲージ増加量	0			0
得点	100～400（時間とともに低下）			800～400（時間とともに低下）
着大ヒット/ダメ回数	1/1			3/3
ヒット効果	約0.3秒間変身	約0.4秒間変身	約0.5秒間変身	約0.8秒間変身
動作コマ数	8			6

ES時

王家の裁きを三つまとめて叶きだし、どれかひとつでもヒットすれば相手は変身する。相手の飛び道具（ES含む）と相殺しても、三つのうちのひとつが消えるだけで、残り二つがそのまま飛んでいく。





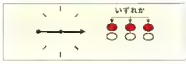
▲デスマスクが前にせりだし　▲口から呪文をつぎつぎ吐く　▲四つの呪文がからみ合って　▲回転しながら前方斜め下へと降下していく　▲食らった相手はケムリに包まれて変身する

●必殺技

コブラブロー

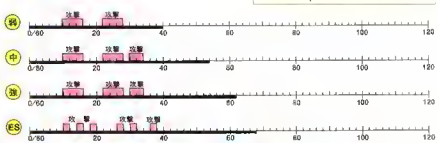
COBRA BLOW（コブラの一撃）

←→＋P

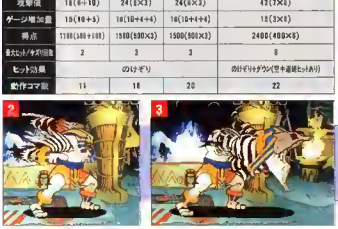


両腕を前方であわせて、先端に生物の頭を型どった1本の腕に変形、遠方まで伸ばす。地上攻撃なので、空中ガードを無効化できる。ただし、一部のしゃがんでいる相手、姿勢の低くなる技に対しては、その上を空振りしてしまう。

ボタンの弱中強で伸びる長さがちがい、弱だと少し短いかわりにスキも少なめで、強ならば画面の3分の2くらいまで余裕で届くが、スキも非常に大きくなる。

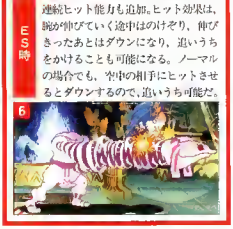


	弱	中	強	ES
攻撃値	18(6+12)	24(12×2)	24(8×3)	42(7×6)
ゲージ増加量	15(10+5)	18(10+4+4)	18(10+4+4)	15(3×5)
得点	1100(300+100)	1500(500×3)	1500(500×3)	2400(400×6)
着大ヒット/ダメ回数	2	3	3	8
ヒット効果	のけぞり			のけぞりorダウン（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	14	18	20	22



ES時

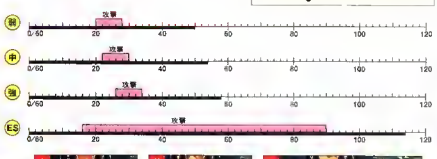
最大ヒット回数が6回に増加し、空中連続ヒット能力も追加。ヒット効果は、腕が伸びていく途中はのけぞり、伸びきったあとはダウンになり、追いうちをかけることも可能になる。ノーマルの場合でも、空中の相手にヒットさせるとダウンするので、追いうち可能だ。



ミイラドロップ
MIRRA DROP（ミイラ落とし）

↓↘→＋P

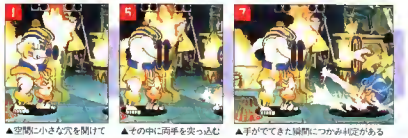




別の空間を通して離れた位置に手を伸ばし、その場所にいる相手を捕獲後、包帯でしばり、振り回してから地面にたたきつける。振り回している最中は、レバーを回し、ボタンをたたくことで攻撃回数を増やせる。

つかみ判定は手の出現した瞬間（約0.1秒）だけあり、それを過ぎると、その場でしばらく両手を振るってしまう（つかみ判定が消えたかわりに食らい判定がつく）。

	弱	中	強	ES
攻撃値	4×(1〜4)+17			4×(1〜4)+17
ゲージ増加量	6			6
得点	300×(1〜4)+100			300×(1〜4)+400
投げ間合い	56〜128	152〜184	208〜240	56〜252
攻撃回数	2〜5			2〜5
動作コマ数	15+引きもどし+10			12+引きもどし+20



▲空間に小さな穴を開けて　▲その中に両手を突っ込む　▲手がでてきた瞬間につかみ判定がある



▲範囲内で相手が地上にいたら、つかまえて　▲引っぱり込み包帯でくるむ　▲左右に何度も振ったあと　▲最後に頭上へと抱え上げて　▲強く地面にたたきつける

弱中強によるつかめる間合いの変化

手をだせる位置はボタンの弱中強で決定され、計3か所。指定した位置に手がでてきた瞬間、範囲内に「投げられる状態」の相手が立っていれば、つかまえられる。

相手がしゃがんでいるとつかめないが、相手がしゃがみ攻撃をだしているとつかめる場合もある。



弱：目の前にでるが、密着した相手をつかめるポドではない
中：スタート時の間合いにいる相手をつかめる距離だ
強：相手の基本技が届かないくらいの位置に出現する

ES時

両手が上下移動しながら前方へ浮遊していく。手が地上にいる相手に触れたら、棺に変身して相手を取り込み、数回跳ねたあと外に敵りだす。ES版の時強は、有効範囲が広く（弱より手前に手が出現し、強より遠くまで届く。また、相手が地上で「投げられる状態」なら、しゃがんでいてもつかめる）、最後まで両手に食らい判定がつかないこと。かわりにノーマルではできた追いうちが間に合わなくなる。



ファラオスプリット

PHARAOH SPLIT(ファラオの分断)

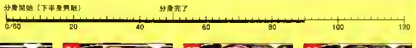
弱Ｐ＋弱Ｐ
＋↓＋中Ｋ＋強Ｋ



上半身と下半身が分離し、おたがい独立しての行動が可能になる。コマンド完成の瞬間から、下半身のほうは完全無敵。

アナカリスの本体は浮遊している上半身で、下半身は別の存在「カイビト」がとりついて本体からの指令を受けると攻撃を行なう。画面外にとるか、本体が攻撃を受けた時点で術の効力が切れ、下半身は消滅する。

なお、分身による得点やゲージ増加はない。分身するまでの動作コマ数は32。





▲上半身が分離して上昇　▲下半身はカイビトが変配　▲上半身に腹の生えてきて　▲分離完了。攻撃スタート

分身中の操作

分身中は、レバー操作で本体が8方向に飛行し、パンチボタンで本体からジャンプパンチ攻撃、キックボタンでカイビトが立ちキック攻撃をだす。攻撃値は、該当する基本技の数値がそのまま与えられるが、ゲージ増加量は0に固定されてしまう（まったく増えない）。

こうほう攻撃は、必殺ごと全てで封印される。キャンセル全般、チェーンコンボ（オート含む）も使用不可能になる。

本体もカイビトも、独立したキャラとして扱われているため、攻撃を受ける相手のガード操作はやや特殊。例をあげると、右にいるカイビトからの攻撃は、たとえ本体が左にいても←（or↙）がガード方向となるのだ。

「カイビト」の技表

弱キック



強キック

カイビトだけがだせる、上段うしろ回し蹴り。強攻撃だが、食らった相手ののけぞりは小さい（弱攻撃と同じ）。

攻撃値	22
ゲージ増加量	0
得点	1200
ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	18

中キック







▲カイビトがとりつく下半身は、コマンド完成の瞬間から完全無敵となり、あらゆる攻撃が通り抜ける　▲キック攻撃の動作がこないと、カイビトはひたすら歩行する。反対方向へ進ませることはできない　▲このような状況下にすると、相手は攻撃してくる方向にあわせてガード方向を切り替えなければならなくなる

「カイビト」ポーズ集

下半身をあやつる奇妙な存在・カイビトは、与えられた少ない動作の中でよく動く。回りをキョロキョロと見回しながら進む前進、後方をジーっと見ながら進む後退、といった芸の細かさに注目。



奈落の穴
NARAKU NO ANA

←↙↓↘→
＋Ｋ Ｋ同時押し



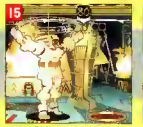
目の前の地面に、一定時間「穴」を開ける。相手が穴の上にきたら，その中に吸い込んだあと，上空から地面に落とす。ガード不能の技で、穴の上にきた相手はたとえ空中にいても吸い込まれてしまう。ただし、投げられ判定のない状態の相手，穴から発する光の上を通ってくる相手には効果がない。なお、この技のあとに追いうちは狙えない。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
25	8	1300	1／0	127(地上で相手を掴らえた場合)


▲腕を組んで魔力を発すると


▲地面に「ホルスの目」が浮かび


▲その場所に小さな穴が開く


▲穴からの光に相手が触れると


▲クルクル回りながら上空へ


▲相手を上空へ巻き上げたあと


▲穴を広げて中へと落とす


▲相手が落ちたら穴をふさぎ


▲あわせた両手を前にかざすと


▲上空から相手が落ちてくる

ファラオマジック
PHARAOH MAGIC(ファラオの魔術)

中Ｋ＋弱Ｐ
＋↓＋弱Ｋ＋中Ｐ



空中ガード可能

炎の呪文を飛ばし、食らった相手に電撃、氷結の呪文をつづけて当てたあと、巨大な棺で押しつぶす。宙に浮かぶ前は完全無敵で、呪文詠唱中は左足のヒザから下が無敵。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
5〜6(発見とともに全て)×3＋30	0	400〜500(発見とともに全て)×8＋1000	4／1	46(本体)＋6(棺)


▲足元に4人の従者が出現


▲従者の上で呪文を詠唱


▲手のひらからまずは炎の呪文を発射

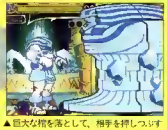

▲食らった相手は燃焼し、気絶する


▲気絶した相手につづけて電撃の呪文


▲感電するうえにもう一度気絶状態へ


▲三つ目は氷結の呪文を飛ばす


▲瞬間冷凍で氷づけにしたあとは


▲巨大な棺を落として、相手を押しつぶす

FELICIA
フェリシア



夢見る猫娘

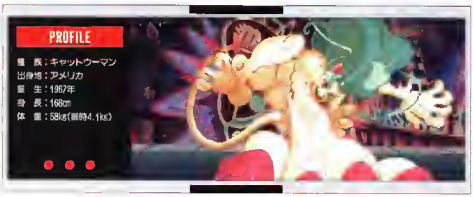
自分がモンスターだと気づいたのは六つのとき。周りのみんなは怖がって，だれもお友達になってくれなかった。私，何も悪いことしてないのに……。毎日，ブラウン管のミュージカル・スターを見て過ごす。

「……そうだわ！」

あの晴れやかな舞台に立てれば，きっとみんなの人気者になれる。こうみえても，ダンスには自信があるのよ。どんな相手だって，負かしてみせるわ！



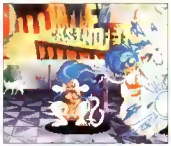




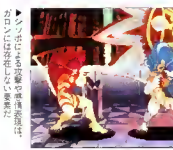
CHECK

シッポだって女の武器なんだからネ！

シッポの動きが多彩なキャラだが，ガロンがリアル路線なのに対し，フェリシアはデフォルメされた動きが目立つ。また，ときおり見せるヤンチャな表情も見逃せない。

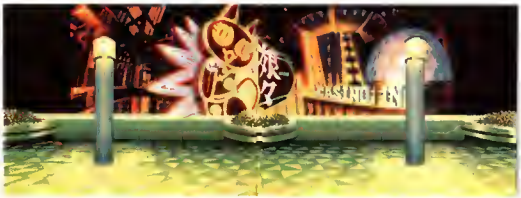


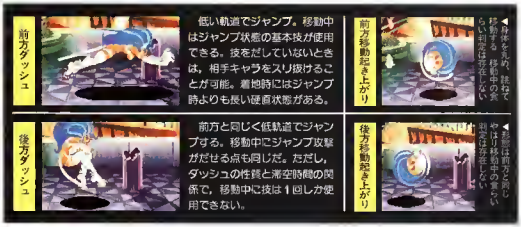
◀これがウワサの「ニャリ」ポーズ。前作よりも幼少化が進んだようだ？



▶シッポによる攻撃や感情表現はガロンには存在しない要素だ

STAGE（アメリカ／ビルの屋上）





THE ART OF FELICIA

※★マークがついているのは ハンター」で新登場したポーズ



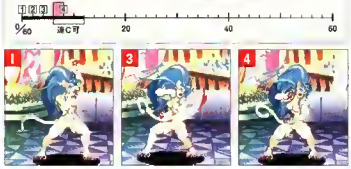
立ち(近距離)

弱パンチ

フェイスバッシュ
FACE BASH(顔面強打)

左手のツメを立てて，すばやく振り下ろす。弱攻撃にしては大振りだが，意外に攻撃速度は速い。連打キャンセルも受け付けている。

攻撃値	5
ゲージ増加量	8
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

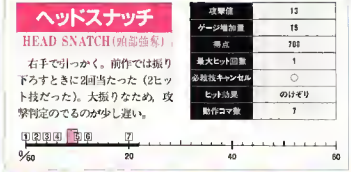


中パンチ

ヘッドスナッチ
HEAD SNATCH(頭部強奪)

右手で引っかく。前作では振り下ろすときに2回当たった(2ヒット技だった)。大振りなため，攻撃判定のでるのが少し遅い。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



強パンチ

ライジングタビー
RISING TABBY(上がるメス猫)

右手を高く振り上げる。振り上げる途中の攻撃(攻撃値6+14)が空振った場合にかぎり，5のポーズに攻撃判定がある(攻撃値14)。

攻撃値	20(6+14), 14
ゲージ増加量	23(6+14), 17
得点	1200(400+800), 800
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



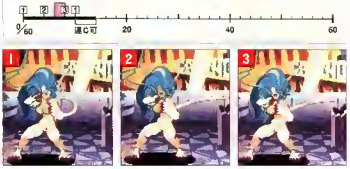
立ち(遠距離)

弱パンチ

プチテイル
PETIT TAIL(ささいな尻尾)

シッポで相手をたたく。引っかく技ばかりのフェリシアのパンチ攻撃で，唯一の打撃技(一応)。連打キャンセル可能。

攻撃値	5
ゲージ増加量	8
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

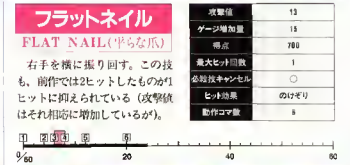


中パンチ

フラットネイル
FLAT NAIL(平らな爪)

右手を横に振り回す。この技も，前作では2ヒットしたものが1ヒットに抑えられている(攻撃値はそれ相応に増加しているが)。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



強パンチ

スプリットネイル
SPLIT NAIL(引き裂く爪)

両手を前に突きだしたあと，左右に広げる。相手との距離が遠いと，もっとも攻撃値の高い3ヒット目が当たらない場合がある。

攻撃値	22(4+4+14)
ゲージ増加量	23(7+4+14)
得点	1400(300+300+800)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

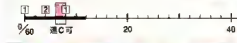


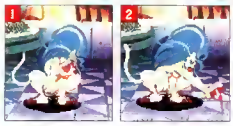
しゃがみ

キャットプレイ
CAT PLAY（猫の遊戯）

下に向けて手を伸ばす。相手の足元を攻撃する下段判定の技で、立ちガードを無効化する。連打キャンセルの受け付けあり。

攻撃値	5
ゲージ増加量	8
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3

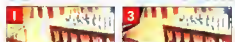




キャットミスチーフ
CAT MISCHIEF（猫のいたずら）

右手を横に、つづいて左手を斜め上に振るう2段技。攻撃動作がやや遅いので、相手と接近していないと2段目が届かない場合もある。

攻撃値	14(8+6)
ゲージ増加量	18(10+8)
得点	920(500+400)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7

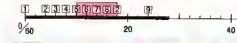


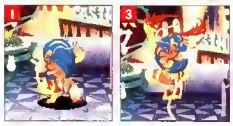


ネイルビロウ
NAIL BELOW（地獄の爪）

両手のツメを頭上にかざした姿勢で、回転しながら真上へ跳ねる。地上攻撃あつかいなので、空中ガードを無効化して攻撃ができた。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	10





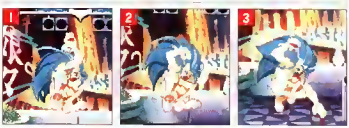
ジャンプ

ホッパーネイル
HOPPER NAIL（跳ねる爪）

左手のツメを伸ばしたまま跳んでいく。着地までこの姿勢を持続するが、弱パンチ以外のボタンを押せばすぐにその技へ移行できる。

攻撃値	9
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



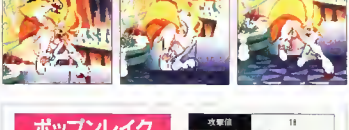


デュアルネイル
DUAL NAIL（二つの爪）

左手と右手を交互に振るう。2発連続でヒットするのは地上にいる相手のみで、空中の相手に対してはどちらか1発しかヒットしない。

攻撃値	18(8+7)
ゲージ増加量	17(10+7)
得点	800(500+400)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

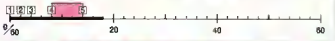


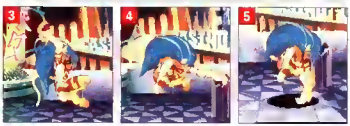


ポップンレイク
POP'N RAKE（跳ね引っかき）

両手を同時に振り下ろす。攻撃判定は4のときだけある（5のポーズには攻撃能力はない）ため、攻撃範囲はそれほど広くない。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





弱パンチ

中パンチ

強パンチ

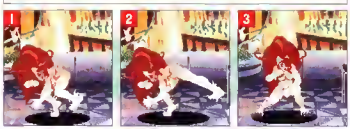
弱キック

立ち（近距離）

キャットロー
CAT LOW（猫のローキック）

かがみ込み、左足のカカトで蹴る。相手の足元を攻撃する下段判定の技で、立ちガードを無効化する。連打キャンセル可能。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

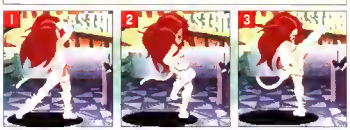


立ち（遠距離）

チークブロッド
CHEEK PLOD（猫をつつく）

右足を振り上げる。攻撃位置が高く、前方への攻撃能力はほとんどない。見た目に反して攻撃速度が速く、連打キャンセルも可能。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	550
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

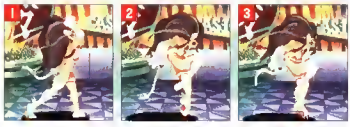


中キック

キャットニー
CAT KNEE（猫のヒザ）

相手のみぞおちを狙ったヒザ蹴り。攻撃判定の出現が早いので、キャンセルで必殺技をだす場合はすばやいコマンド入力が必要だ。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



ボディスラスト
BODY THRUST（身体への突き）

上半身を右にひねり、左足を軸にして回し蹴り。フェリシアの中攻撃でもっともリーチが長い（それほど大きな差はないが）。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

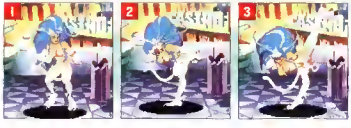


強キック

キャットハイ
CAT HIGH（猫のハイキック）

軽くステップを踏んだあと、左足を力強く振り上げる。技の動作にかかる時間が、中攻撃並みに短い。食らった相手は吹き飛ぶ。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	4



プシーストラッシュ
PUSSY STLASH（猫のストラッシュ）

シッポで体を支えた状態から、全身を思いきり横に伸ばす。宙に跳ね上がったとき、体を伸ばすときにそれぞれ攻撃判定がでる。

攻撃値	21(5+16)
ゲージ増加量	24(8+16)
得点	1200(300+900)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	13



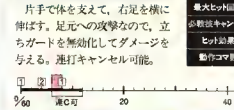
※「ストラッシュ」とはネコの名称（カプコン開発・談）

しゃがみ

タイニープッシュ
TINY PUSH（軽い一突き）

片手で体を支えて，右足を横に伸ばす。足元への攻撃なので，立ちガードを無効化してダメージを与える。連打キャンセル可能。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



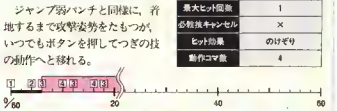


ジャンプ

フライングポー
FLYING PAW（飛行する足）

ジャンプ弱パンチと同様に，着地するまで攻撃姿勢をたもつが，いつでもボタンを押してつぎの技の動作へと移れる。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





弱キック

ラブフラッター
LOVE FLUTTER（愛のバタ足）

かがみ込み，左足を前方へ突きだす。必殺技へキャンセルでつなぎやすい技だが，攻撃位置が高く，立ちガードでも防御される。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

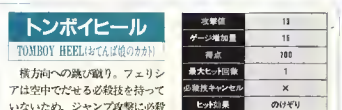




トンボイヒール
TOMBOY HEEL（おてんば娘のかかと）

横方向への跳び蹴り。フェリシアは空中でだせる必殺技を持っていないため，ジャンプ攻撃に必殺技キャンセルというものがない。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





中キック

キューティーエリプス
CUTIE ELLIPSE（かわいらい楕円）

後ろを向き，両手で体を支えながら左足を目一杯伸ばす。立ちガードを無効化し，食らった相手を転倒させる。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	7





チャーミーストレッチ
CHARMY STRETCH（魅力的な伸張）

上半身をうしろにそらせて，右足を前方に勢いよく伸ばす。前作では2ヒットする技だったが，1発に抑えられている。

攻撃値	14
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





強キック

●必殺技

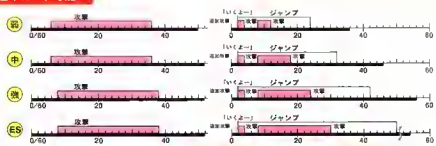
ローリングバックラー
ROLLING BUCKLER（転がる格闘者）

↓↘→＋P
（突進中にPで技が変化）

空中カード可能



体を丸めて前方に突進する。突進中（もしくは相手にヒットした瞬間まで）にパンチボタンを押すと，ツメを振るうアッパー攻撃へ変化。ヒット効果もダウンになる。なお，突進は空中ガードを無効化するが，アッパー攻撃は空中ガードで防御されてしまう。突進速度とアッパーの跳ね高さは，コマンド入力時のボタンの弱中強で決定される。追加入力のボタンの弱中強で，アッパーの高度指定はできない。



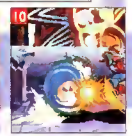
	弱	中	強	ES
攻撃値	21（転がり10，アッパー4+8）			38（転がり14，アッパー4×2+8）
ゲージ増加量	18（転がり11，アッパー1+4）			15（転がり7，アッパー2×2+4）
得点	1300（転がり800，アッパー200+500）			1900（転がり1100，アッパー400×2+500）
相打ち/ガード関係	3/3			4/4
ヒット効果	のけぞりキダウン（空中追撃ヒットあり）			のけぞりキダウン（空中追撃ヒットあり）
動作コマ数	36（実ヒットせず24）	26（実ヒットせず23）	34（実ヒットせず25）	15（実化させると21）



▲両手を背後に回した状態で



▲前転するようにして丸まり



▲砂ケムリを上げて突進する

そのままだと





◀突進が相手に当たった瞬間まで追加入力がない場合は，その時点で攻撃能力を失い，後方に跳ね返って着地する

Pを押すと



▲突進中に追加入力をすると



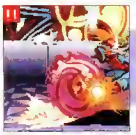
▲跳び上がりアッパーに変化



▲アッパーは2回ヒット

ES時

突進速度とアッパーの高度がさらに増加するほか，突進が相手に当たっても跳ね返らなくなる。そのため，突進が当たったあとでも追加入力でアッパー攻撃へ変化できる。アッパーの攻撃回数も3発に増加している。









●特殊技（投げ技）

パニックネイル
PANIC NAIL（パニックを起こす爪）

相手の近くで←or→＋中or強P

相手に抱きつき，ツメで引っかく。レバーやボタンの連続入力で攻撃回数を増やせる。

攻撃値	1発につき2
ゲージ増加量	12
得点	1発につき200
投げ間合い	38ドット
動作コマ数	17





タンブルキャット
TUMBLE CAT（転がる猫）

相手の近くで←or→＋中or強K

後方回転から投げ。投げる向きは，コマンド入力時のレバー方向で決定。追いうち可能。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	600
投げ間合い	36ドット
動作コマ数	18





フリップキャット
FLIP CAT（空中転回する猫）

お互い空中にいるとき
相手の近くで↑以外＋中or強P

その場で空中回転したあと，前方へはまり投げる。レバー入力で投げ方向の選択が可能。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	800
投げ間合い	32ドット
動作コマ数	13〜（落下）





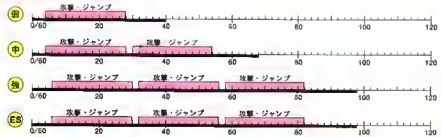
ローリングスクラッチ
ROLLING SCRATCH(転がり引っかき)

↓↙←＋P
(攻撃命中時にP連打で技が変化)
空中ガード可能



丸まって前方へバウンドしていく。当たった瞬間にボタンを連打すると、引っかき連打へ変化する(ただし低空では変化できず、ガードされた場合は引っかき攻撃が1発でた時点で後方に跳ね返ってしまう)。トドメの両手引っかきがヒットすると、相手はダウンする。

ボタンの弱中強で、バウンド回数(1回→2回→3回)と引っかき回数の上限(3発→4発→5発)が決定される。



	弱	中	強	ES
攻撃値	27(12+4×2+7)	21(12+4×3+7)	35(12+4×4+7)	54(7×4+4×4+18)
ゲージ増加量	25(12+2×2+3)	27(12+2×2+3)	23(12+2×4+3)	25(3×4+2×4+5)
得点	700(300+100×2+40)	2000(300+100×5+40)	3300(300+100×8+40)	2000(400+200×8+40)
軸ズレ/ダメージ回数	4/2	5/2	6/2	9/5
ヒット効果	のけぞり(引っかきの最後の一撃はダウン)			のけぞり(引っかきの最後の一撃はダウン)
動作コマ数	18(変化させると21)	28(変化させると33)	30(変化させると40)	28(変化させると40)

ES時

基本性能は強と同じだが、ノーマル時は1発だった丸まり状態でのヒット回数が、4発へと大幅に増加する。

引っかき攻撃への移行は、1発目でも6発目でも、とにかく攻撃が当たっているときならいつでも可能だ。




▲地を滑るように上半身を反らせ


▲体を丸めて前方へ跳ねていく


▲ある程度の高さで当たったら


Pを連打すると


▲後方に跳ね返って着地する

そのままだと

ローリングバックラーとローリングスクラッチの相違点

要点をしぼって解説すると、バックラーは突進中にPを押すことで、上方向への攻撃に変化する。スクラッチは攻撃が当たった瞬間にPで下方向への攻撃に変化するほか、P連打で攻撃能力を上げられる。


▲地面スレスレではだせないぞ


▲左右のツメで交互に引っかき

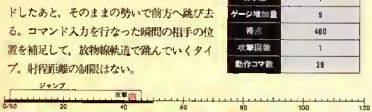

▲最後は両方振り下ろす

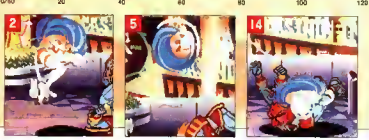
ロンバーキャット
ROMPER CAT(跳ね回る猫)

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋K

跳ね上がって体を丸め、相手の上でバウンドしたあと、そのままの勢いで前方へ跳び去る。コマンド入力を行なった瞬間の相手の位置を補足して、放物線軌道で跳んでいくタイプ。射程距離の制限はない。

攻撃値	7
ゲージ増加量	9
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	28

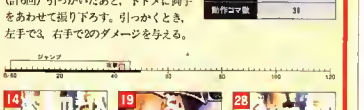


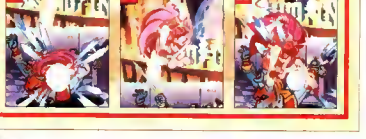


ES時

相手の上でバウンドしたら、その場で垂直に跳ね上がり、両手のツメで3回ずつ(計6回)引っかいたあと、トドメに両手をあわせて振り下ろす。引っかくとき、左手で3、右手で2のダメージを与える。

攻撃値	3(2+0)+3(2+0)+3(2+0)+6(2+4)
ゲージ増加量	10(3+1×7)
得点	1100(400+200×7)
攻撃回数	8
動作コマ数	38





●必殺技

サンドスプラッシュ

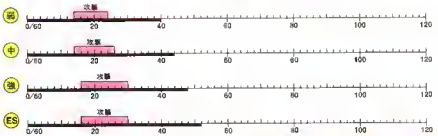
SAND SPLASH(砂はねかけ)

↓↘→+K



ガードキャンセルに使用可能

地面を蹴って、前方に光るしぶきを散らす。しぶきは相手の飛び道具をかき消す能力があるが、本体がダメージを受けると消える。攻撃直後、しぶきのでた瞬間がもっとも高く、散っていく過程で減少する。弱中強の順にしぶきの数と射程距離が増加するが、しぶきひとつひとつに攻撃判定があるワケではなく、まとめて1発の攻撃になっている。



	弱	中	強	ES
攻撃値	10~14(時間とともに低下)	10~13(時間とともに低下)	10~12(時間とともに低下)	28(5×4+8)
ダージ増加量	16~12(時間とともに低下)	16~12(時間とともに低下)	14~12(時間とともに低下)	12(2×4+4)
得点	100~60(時間とともに低下)	110~70(時間とともに低下)	590~310(時間とともに低下)	1700(300×4+500)
最大ヒット/ゲド消費	1/1			5/5
ヒット効果	のけぞり			のけぞり
動作コマ数	17	18	18	20

ES時

フェリシアの体が赤くなり、強と同量の光のしぶきを飛ばす。攻撃判定がでているかぎり連続ヒットしつづける（最大5ヒット）が、ノーマル時と同じく、フェリシア本体がダメージを受けた瞬間に消滅してしまう。





▲上体をうしろにかたむけて　▲相手に背を向けた姿勢から　▲地面をこするように蹴ると　▲光のしぶきが前に噴きだし、飛散する　▲攻撃判定はしぶきが消える直前まで存在する

●必殺技

デルタキック

DELTA KICK(△角蹴り)

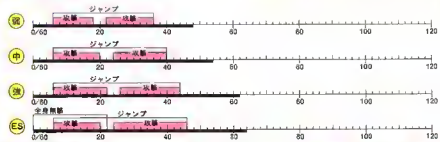
←↓↙+K



空中ガード可能

垂直ジャンプの蹴り上げから降下蹴りへ移行。降下蹴り が相手に当たったら、トドメの蹴りも追加する（ただし、低空ではトドメの蹴りをだせずに着地してしまう）。

ヒット効果は1、2発目がのけぞりで、3発目（トドメの蹴り）だけダウン。弱中強の順で最初の垂直ジャンプの高さが増加し、それにあわせて降下蹴りの射程も広がる。

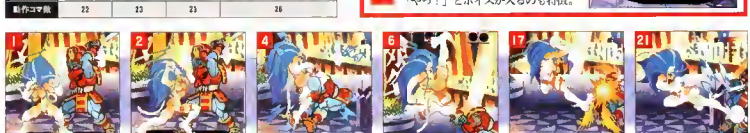


	弱	中	強	ES
攻撃値	22(8+8+6)			36(12+4×6)
ダージ増加量	17(10+4+3)			18(8+2×5)
得点	1400(500+500+400)			2300(700+300×5)
最大ヒット/ゲド消費	3/3			1/7
ヒット効果	3ヒット目のみダウン(空中連続ヒットあり)			のけぞり(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	22	23	23	26

ES時

強よりも高く跳んで降下蹴り、当たったら着地まで蹴りを連発する。ES版のみ上昇しきるまで全身無敵だが、投げられ判定は残っている。ジャンプ頂点で方向転換するときに「やっ！」とボイスが入るのも特徴。





▲体を引いて身構えたあと　▲前方へふり向くと同時に　▲右足を振り上げてジャンプ　▲ジャンプの頂点で方向転換　▲蹴りをだして斜め下へ突進　▲当たったらトドメの蹴りへ

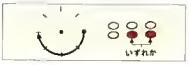
FELICIA

必殺技・EX必殺技

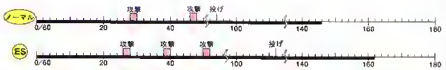
ヘルキャット

HELL CAT(地獄の猫)

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強K



相手を軸に、らせん回転で全身を引っかいたのち前方へほうり投げる。攻撃回数は固定で、増加させることはできない。回転引っかき中に相手の体力が尽きた場合、そこで技を止めて離れる。投げたあとの追いうちはギリギリ可能。



	ノーマル	ES
攻撃値	23(3×3+14)	31(3×7+10)
ゲージ増加量	12	0
得点	1400(200×3+800)	2200(200×8+1000)
間合い	68ドット	84ドット
攻撃回数	6	7
動作コマ数	34	52

ES時

フェリシアの全身が赤く発光し、回転引っかきの速度と回転数が倍に増加。それにともない、与える引っかきダメージも倍になる。投げるときの攻撃値も、14から18へと増加している。







▲投げ間合いは広くも狭くもない



▲ツメを引っかけて、相手を軸に回転



▲1回転で1発、相手にダメージを与える



▲らせん運動で3回転したあとは

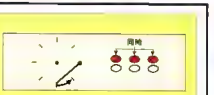


▲両手でつかんでほうり投げる

ダンシングフラッシュ

DANCING FLASH(踊る閃光)

→↓↘＋P P同時押し



体を丸めて突進。相手にヒットしたら立ち上がって10発の連続攻撃をたたき込む。相手が空中にいても、当たれば連続攻撃に引き込めるが、ガードされた場合は跳ね返るだけで終わってしまう。コマンド完成の瞬間から、突進の動作にうつる直前まで全身無敵。なお、連続攻撃は最後の一撃以外ダメージ0だが、得点は1発ごとに入っていく。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
28(3+25)	17(1+16)	2000(200×10)or(100×10)	11／1	74



▲大きく振りかぶり



▲地面を高速で転がっていく



▲ヒットしたら立ち上がり



▲まずは近距離立ち弱パンチ



▲つぎに近距離立ち中パンチ



▲再度近距離立ち弱パンチ→



▲中パンチと交互に引っかき



▲遠距離立ち弱キックへ移行



▲遠距離立ち中パンチのあと



▲近距離の立ち中キックから



▲立ち強キックで蹴り飛ばし



▲キメは2段アッパー

プリーズヘルプミー
PLEASE HELP ME(お願い助けて)

←↙↓↘→
＋K K同時押し



空中ガード可能

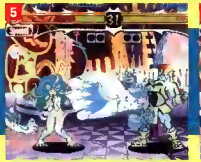
画面外からキャットウーマンが1匹突進してきて、相手にヒットしたら、3匹の増援が現われ相手を袋だたきにする。技の使用中、フェリシア本体は無防備状態。ガードされた場合や、突進のヒット前に本体がダメージを受けた場合、キャットウーマンはそのまま走り去ってしまう。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
35(3+1×32)	0	3500(200+100×32)	34／1	150



▲フェリシアが泣き叫ぶと



▲後方から友連のキャットウーマンが出現して



▲無防備のフェリシアを通り過ぎて突進していく



▲友連は完全無敵で、攻撃はまったく受けない



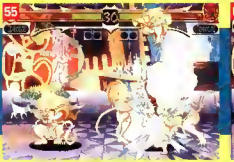
▲突進が相手にヒットしたら、友連はその場で止まり



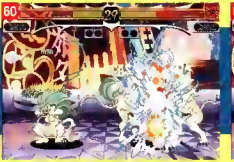
▲ほかに3匹の友連が、どこからともなくやってきて



▲動けない相手を取り囲み、集団で袋だたきをはじめる



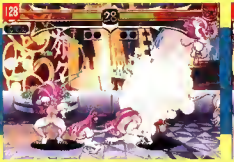
▲当のフェリシアは、耳をふさいでうずくまってしまう



▲袋だたきにする友連と、その場でおびえるフェリシア



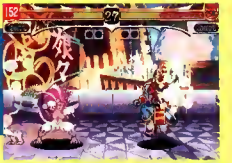
▲やがてチラリと相手のほうを向き、舌をペロリとだす



▲袋だたきを終えた友連は四方へ散るように去っていく



▲そしてフェリシアが一言、「みんなありがとう！」



▲ケムリの中から、スタボロになった相手がでてきて終了

裁きの部屋・

アナカリスの必殺技「王家の裁き」を食らった相手は、一時的に無力で小さくてヘンでカワイイ姿に変えられてしまう。ここは、そんな彼らの仕草を鑑賞する部屋だ。

ドノヴァン

インド神話の影響か、カレーな女性の姿へ。ダイレクト（剣）に注目。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



アナカリス

ホルスがおかれた石板。ジャンプ速度が非常に遅いナイスな石板だ。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



レイレイ

歩行としゃがみがカワイイ。相変わらず姉はあフタ，というよりも札。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



フェリシア

ぱたぱたと歩く姿がラブリーでキュートで，ネコ好きの注目のマト。

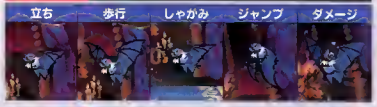
立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



デミトリ

登場時のコウモリとはまた別の姿に。しゃがみは低空に移動している。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



ビシャモン

竹刀を持つヤンチャ坊主な雰囲気。今なら豪魂のオプション付き（感き）。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



ガロン

狼なのに犬。ダックスフンドではなく「バセット・ハウンド」だという説あり。

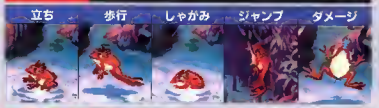
立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



オルバス

アクアスプレットを撃つと，たまにでてくるカエルにそっくり。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



ビクトル

おしゃぶり，ガラガラ，前かけ，ベビー服，お人形。あとはゆりカゴか？

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



サスカッチ

困ったおめめの雪ダルマ。移動速度がアナカリスよりも遅くなる。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



ザベル

実在のギター「フライングV」に似た姿へ変形して，攻撃……できない。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



フォボス

期待どおり土偶になる。しぐさがやけにカワイイ。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



モリガン

デミトリと同じくコウモリになる。ダメージ時の蜜（★）が見えるかな？

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



バイロン

もともと精神体なだけに，ヒトダマ，プラズマも意じ。

立ち　歩行　しゃがみ　ジャンプ　ダメージ



BISHAMON
ビシャモン





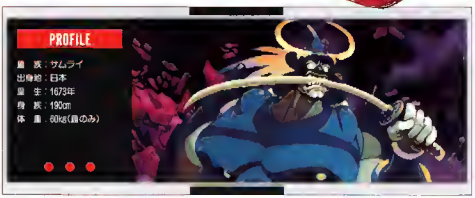
呪いの武者

「まだたりぬ……これしきの血ではおさまらぬ」

すでにビシャモンの心は憎悪にうず巻き、呪いの力に支配されていた。怨念の甲冑「般若」、血を吸う妖刀「鬼炎」……それらを手にし、身につけた瞬間から、彼の体は自分のものではなくなった。

もはや誰にも止められない。呪いは、もっと多くの生贄を欲しているのだ。





CHECK

『ハンター』になっても背景の地蔵は怖かった

注目すべきは、鐘の「般若」だろう。笑ったり（勝利時）泣いたり（踏みつけ時）とさまざまな喜怒哀楽があり、見ていて飽きない。浮いている魂が実体化する勝利ポーズも一見の価値あり。



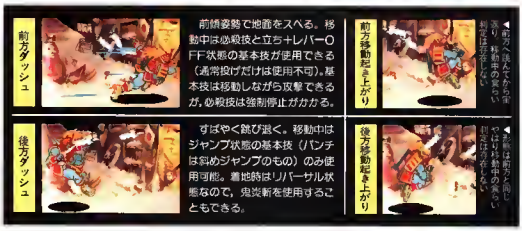
◀左が前作、右が後継の歩行ポーズ。勝ちポーズがまったくの別モノ、ここに注目



▶人気魔神の秋田犬・大蛇。前作よりも忠犬の文字が見やすくなった

STAGE（日本／雪国）





前後移動起き上がり：◀前方へ進んでから立ち上がり、移動中の実らいやはり移動起き上がりは存在しない

後方移動起き上がり：◀後方へ飛ぶ際は前方と違い、やはり移動起き上がりは存在しない

前方ダッシュ：前後移動起き上がり

前後ダッシュ：前後移動起き上がり

前後ダッシュ：前後移動起き上がり

前後

BISHAMON

基本技（パンチ）

立ち（レバー中立or後方）

弱パンチ

闇拳
YAMIKOBUSHI

左手のコブシをすばやく振り下ろす。技の動作がすばやく、連打キャンセルの受け付けもあるが、攻撃のリーチはかなり短い。

攻撃値	8
ゲージ増加量	5
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



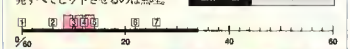


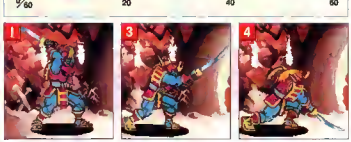
中パンチ

唐竹割り
KARATAKEWARI

上から刀を豪快に振り下ろす。1発目の攻撃にはほぼ真上にでるため、相手に密接していないと、3発すべてヒットさせるのは無理。

攻撃値	22(8+7×2)
ゲージ増加量	24(10+7×2)
得点	1300(500+400×2)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



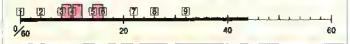


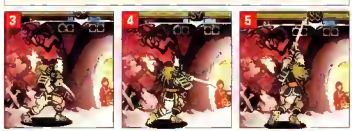
強パンチ

黄泉撫で
YOMINADE

刀を下から力強く振り上げる。立ち中パンチと同じく、相手に密接していないと3発すべてヒットさせるのは無理。

攻撃値	32(7×2+9)
ゲージ増加量	25(10+7+8)
得点	1300(400×2+500)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





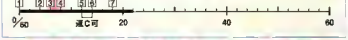
立ち（レバー前方）

弱パンチ

枯葉散らし
KAREHACHIRASHI

5のときに再度弱パンチを入力すると、同じ軌道で刀を「切り返す」。仕組みは連打キャンセルに近いが、切り返しの連発は不可。

攻撃値	7(+切り返し8)
ゲージ増加量	8(+切り返し8)
得点	400(+切り返し500)
最大ヒット回数	1(+切り返し1)
必殺技キャンセル	○(+切り返し×)
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7(+切り返すと計9)



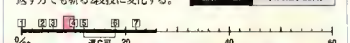


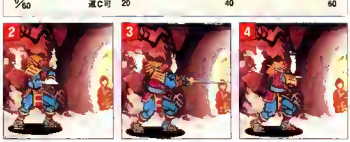
中パンチ

一文字斬り
ICHIMONJIGIRI

横に剣を振る。レバー→＋Pの技は、攻撃直後のキャンセル受け付けポイントで再度入力すると、返す刀でも斬る2段技に変化する。

攻撃値	18(+切り返し19)
ゲージ増加量	17(+切り返し19)
得点	800(+切り返し900)
最大ヒット回数	1(+切り返し1)
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7(+切り返すと計9)



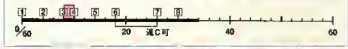


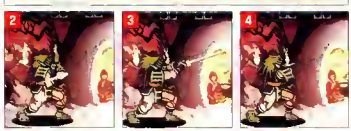
強パンチ

瓦砕き
KAWARAKUDAKI

刀を前方やや上に向けて振るう。「切り返し」は連打キャンセルの一種といえるが、切り返しをさらに切り返して……はできない。

攻撃値	19(+切り返し11)
ゲージ増加量	22(+切り返し11)
得点	1000(+切り返し800)
最大ヒット回数	1(+切り返し1)
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8(+切り返すと計11)





BISHAMON

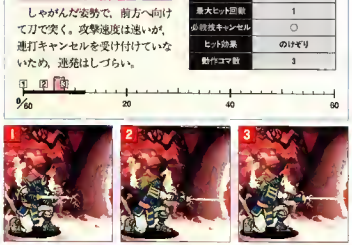
基本技(パンチ)

しゃがみ

小突き
KOZUKI

しゃがんだ姿勢で、前方へ向けて刀で突く。攻撃速度は速いが、連打キャンセルを受け付けていないため、連発はしづらい。

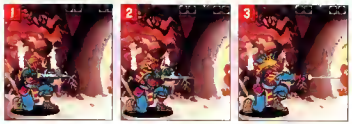
攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



白刃抜き
SHIRAHANUKI

前方へ剣を突きだす。前作とちがい、立ち中パンチ以外のビシャモンの中攻撃が、すべて必殺技キャンセル可能になった。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



鋼通し
HAGANETOSHI

前傾姿勢になり、遠方まで刀を突き通す。ビシャモンの基本技でもっとも射程距離が長く、しかも一撃の威力が非常に大きい。

攻撃値	22
ゲージ増加量	25
得点	1200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



ジャンプ

羽根切り
HANEGIRI

横に刀を振る。垂直ジャンプ中にかぎり、着地まで何度も刀を振るう(複数回数攻撃する)。斜めジャンプ中は1回しか振らない。

攻撃値	1発につき8
ゲージ増加量	1+1発につき8
得点	1発につき300
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	1発目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



烏落とし
TORIOTOSHI

両手で刀を持ち、横に往復で振るう。弱や強のジャンプパンチとはちがい、ジャンプ方向に関係なく攻撃を2回くりだす。

攻撃値	28(14×2)
ゲージ増加量	36(18×2)
得点	1000(800×2)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



鬼掴ね
ONIHANE

片手で刀を持ち、大振りで横に振るう。垂直ジャンプ中にだした場合、刀を振るったあとに、返す刀でもう一度攻撃する。

攻撃値	1発につき18
ゲージ増加量	3+1発につき18
得点	1発につき1000
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



弱パンチ

中パンチ

強パンチ

立ち（レバー中立or後方）

弱キック

地踏み
JIBUMI

左足を上げて踏みつける。立ちガードを無効化する下段判定の技で、攻撃速度が速く連発も効くが、リーチが短く空振りしやすい。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

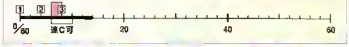




疾刀
HAYAGATANA

刀を斜め下へ向けて突く。下段判定の攻撃で、立ちガードを無効化する。ほんの一瞬だが、連打キャンセルの受け付けもある。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





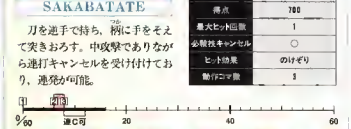
中キック

逆刃立て
SAKABATATE

刀を逆手で持ち、柄（つか）に手をそえて突きおろす。中攻撃でありながら連打キャンセルを受け付けており、連発が可能。

攻撃値	12
ゲージ増加量	14
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



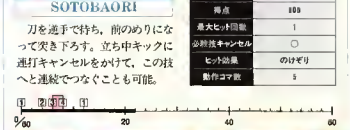


卒塔婆折り
SOTOBAORI

刀を逆手で持ち、前のめりになって突き下ろす。立ち中キックに連打キャンセルをかけて、この技へと連続でつなぐことも可能。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



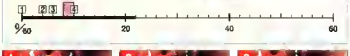


強キック

止め刺し
TODOMESASHI

刀を逆手でにぎり、柄に左手をそえて深く突き下ろす。残念ながら（？）、ダウンしている相手にこの技で追いうち……はできない。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





腕落とし
KAINAOTOSHI

刀を横にかまえ、前方へ突きだす。立ち強キックと→＋強キックは、技の動作にかかる時間が4コマ攻撃並みに短い。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5





BISHAMON

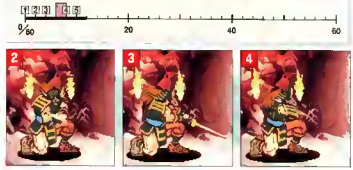
基本技(キック)

しゃがみ

艸刈り
KUSAKARI

相手の足元へ向けて刀を振るう。立ちガードを無効化する下段判定の攻撃だが、連打キャンセルの受け付けがなく、連発しづらい。

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



胴払い
NAGIHARAI

往復で刀を振るう。相手の立ちガードを無効化する、下段判定の攻撃。必殺技キャンセルは、最初の1撃目のみ受け付けている。

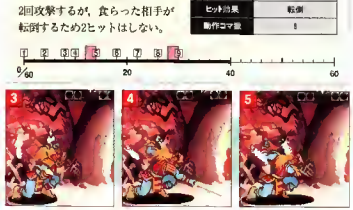
攻撃値	31(15+16)
ゲージ増加量	33(17+16)
得点	1700(800+800)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9



弁慶殺
BENKEISATSU

振り払うように、刀を往復で振るう。立ちガードを無効化する技。2回攻撃するが、食らった相手が転倒するため2ヒットはしない。

攻撃値	20
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	8



ジャンプ

髷解き
MAGEHODOKI

剣を突きだしたまま踊んでいく。ジャンプ弱攻撃だが、攻撃中は別の基本技への切り替えができない(垂直ジャンプ弱パンチも同様)。

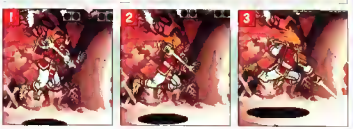
攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



耳削ぎ
MIMISOGI

斜め下へ刀を突きおろす。空中必殺技(僧封じ)をだせる高度で攻撃を当てた場合にかぎり、必殺技キャンセルを受け付ける。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



兜割り
KABUTOWARI

前傾姿勢になり、斜め下へ向けて刀を目いっぱい突きだす。この技も、動作にかかる時間が中攻撃並みに短い。

攻撃値	18
ゲージ増加量	22
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



弱キック　中キック　強キック

●必殺技

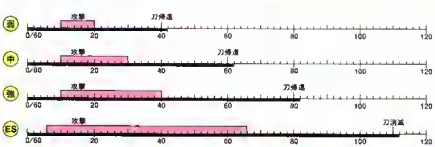
撥ね刃
HANEYAIBA

←↙↓↘→＋P
（ヒット中にコマンド入力で返し刃，辻疾風へ変化）



空中ガード可能

前方へ刀を投げる。刀は地上で食らった相手に突き刺さり，一時的に相手を仮死状態にする。ボタンの強中強で刀の飛行距離が増加し，その距離まで飛行するか，もしくは飛び道具に当たると，攻撃能力を失い手元へ返ってくる（本体がダメージを受けた場合は，消えて手元にもどる）。なお，技の使用中，ビシャモン自身はまったく動けない。



	弱	中	強	ES
攻撃値	10～8（時間とともに低下）			25(1+24)
ゲージ増加量	8			0
得点	800～400（時間とともに低下）			1400(100+1300)
受ヒット/ケズリ回数	1／1			1／1
ヒット効果	ヒットの瞬間から約1秒間仮死状態			自決
動作コマ数	本体6＋刀4	本体6＋刀8	本体6＋刀10	本体18＋刀12＋待12



▲刀を上に高くかかげて　▲左手で印を結びながら　▲前方へ投げる，というよりは飛行させる

ES時

刀に霊魂がともない，食らった相手を「自決」させる。本体がダメージを受けても消えないが，飛び道具に当たると確実に消滅する。



状況によるヒット効果のちがい

通常は相手を一瞬固めるだけだが，追加コマンドの入力で真価を発揮する。ES版は，食らった相手を自決させる（→次ページ）。ただし，どちらも空中の相手には効果がなく，わずかなダメージを与えるにすぎない。



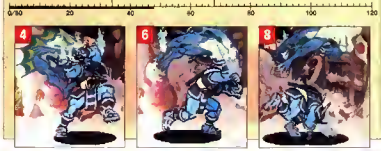
●特殊技（投げ技）

袈裟投げ
KESANAGE

相手の近くで
←or→＋中or強P

相手を背中にかついでほうり投げる。コマンドを入力したときのレバー方向が，そのまま相手を投げる方向となる。投げたあとの追いうちは，相手が地面に落ちる瞬間まで待ってから，余裕を持ってだすとちょうどいい。

攻撃値	17
ゲージ増加量	12
得点	900
間合い	40ドット
動作コマ数	6

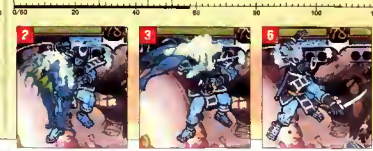


御霊抜き
MITAMANUKI

お互い空中にいるとき
相手の近くで
↑以外＋中or強P

相手を左手でつかまえたあと，右手に持ちかえて地面へたたきつける。コマンドを入力するときのレバー方向で，相手を右に投げるか左に投げるかを選択可能。与えるダメージは低いが，追いうちでカバーできる。

攻撃値	10
ゲージ増加量	12
得点	800
間合い	30ドット
動作コマ数	6～(落下)



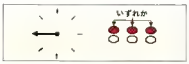
BISHAMON

必殺技・特殊技

返し刃

KAESHIYAIBA

撥ね刃ヒット中に
←＋P



必殺技

ES版なし

刀を引きもどし、同時に相手を引っぱり込む。この技自体に攻撃能力はないが、引っぱられてくる相手が地面に落ちる前ならば、何かしらの攻撃（投げ技はのぞく）を当てることができる。何も当てずに相手を地面に落とした場合、追いうち攻撃はだせない。

相手を引っぱれる限界距離は3分の2画面ぶんくらい。お互い画面端の状態では、少し離れた位置に落ちる。なお、動作コマ数は8だ。



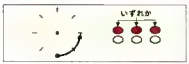


▲両腕をうしろに引くと、刀がもどってくる　▲吸い込まれるように、相手もこちらへくる　▲相手は地面に落ちるまで無防備状態

辻疾風

TSUZIHAYATE

撥ね刃ヒット中に
↓↘→＋P



必殺技

ES版なし

刀を手元に呼び寄せて前方へ突進。往復で相手を斬りさく。相手はまっぷたつになったあとダウンするが、追いうち攻撃は当てられない（追いうち自体をだせない）。技自体は突進技なので、攻撃が当たる前に相手が仮死状態から復帰した場合、普通にガードされてしまう。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット(ケズリ)回数	ヒット効果	動作コマ数
26(18+15)	12(5+7)	1400(800+800)	2／1	のけぞり(1発目はダウン)	11



▲接触時に刀を呼び寄せて、前方へ突進　▲相手に刺さっていた刀は消えていく　▲スレちがいざまに相手の胴を斬る　▲背後にまわったらすぐさま反転して　▲トドメ。相手はまっぷたつに

ビシャモン

屍縫い

KABANENUI

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要塞＋K

コマンドを入力した瞬間の相手の位置へ向かう、自動補足型。回転しながら高速で飛んでいき、刀を逆手に持って突き刺す。補足距離の限界はなく、お互い画面端という状況でも攻撃が届いてくれる。

攻撃値	7
ゲージ増加量	9
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	23



特殊技（追いうち攻撃）

ES時

ビシャモンの全身が赤く染まり、ノーマル時と同様に目標地点へ高速で飛んでいったあと、相手の体に5回刀を突き立てる。体の色が変化すること、攻撃回数が増えること以外は、ノーマル時と同じ。

攻撃値	18(7+3×4)
ゲージ増加量	7(3+1×4)
得点	1200(400+200×4)
攻撃回数	5
動作コマ数	31



居合い斬り(上段)

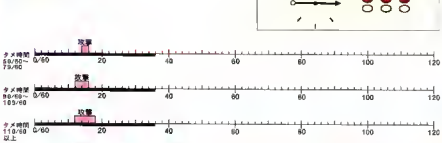
IAIGIRI

←タメ→＋Ⓟ



刀を横に振るい、前方に光の真空波をはなつ。真空波は、レーザー系の「貫通飛び道具」と同じく通常の飛び道具をカキ消し、射程内に相手がいれば攻撃も加えられるが、本体が攻撃を受けると消滅してしまう。

ボタンの弱中強で基本となる攻撃値と射程距離の最大値を決定し、タメの時間によってヒット数と攻撃のリーチを指定する。くわしくは下のカコミを参照のこと。



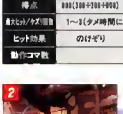
	弱	中	強	ES
攻撃値	最大15(5+5+5)	最大20(10+5+5)	最大24(10+7+7)	54(8×8)
ゲージ増加量	最大12(8+2+2)	最大15(11+2+2)	最大17(11+3+3)	27(3×9)
得点	800(300+300+200)	1300(800+300+200)	1400(800+400+200)	3800(400×8)
最大ヒット/ガード回数	1～3(タメ時間により変化)/1～3(タメ時間により変化)			8/8
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	のけぞり(最後の一撃のみふっとび)	のけぞり(最後の一撃のみふっとび)
動作コマ数	18			28

飛び道具も斬れる

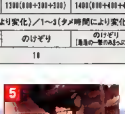
レーザーなどの「貫通型飛び道具」以外なら、ES時のものさえもカキ消して相手を攻撃できる。



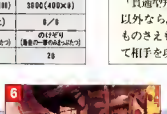




▲左手で印を結んで構える



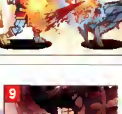
▲両手で刀をにぎりしめて



▲肩の高さですばやく横に振るうと



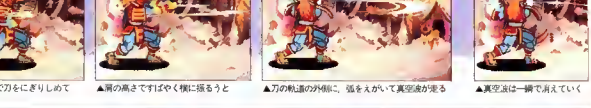
▲刀の軌道の外側に、弧をえがいて真空波が走る



▲真空波は一瞬で消えていく

弱中強による攻撃射程のちがい

ボタンの弱中強で、攻撃値のほかに「射程距離の最大値」が変化する。その ちがいは3段階目までタメたとき、はじめて右の写真のようにハッキリとでてくる。



タメ時間による攻撃能力の変化

居合い斬りの攻撃回数やリーチには、ボタンの弱中強よりタメ時間が大きく影響する。くわしくは右を参照。ちなみに、ESのタメ時間は60分の50秒で完了する。



ES時(かっ捌き)

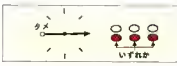
弱、中、強それぞれにおける最大威力の居合い斬りを、まとめて連続で振るう。中だけ返す刀で斬っているのが特徴。最後の9発目がヒットすると、相手はまっぷたつになる。



居合い斬り(下段)

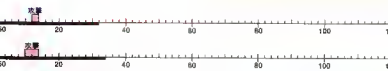
IAIGIRI

←タメ→＋K



地面にかがみ込んで居合い斬りをくりだす。上段居合い斬りと射程距離はまったく同じだが、立ちガードを無効化する下段判定の攻撃になっている点と、攻撃速度が上段よりも速い点が大きく異なっている。つまり、性能面では下段のほうがはるかに高い。

それ以外の、ボタンの弱中強＋タメ時間による変化や、攻撃値といった部分は上段と同じだ。



	弱	中	強	ES
攻撃値	最大15(5+5+5)	最大20(10+5+5)	最大24(10+7+7)	14(8×8)
ゲージ増加量	最大12(8+2+2)	最大15(11+2+2)	最大17(11+2+2)	27(3×9)
得点	500(200+200+200)	1200(800+200+200)	1400(800+400+400)	3800(400×9)
最大ヒット数/判定数	1～3(タメ時間により変化)／1～3(タメ時間により変化)			5／8
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	のけぞり(食らう一撃のみふっとび)	のけぞり(食らう一撃のみふっとび)
動作コマ数	11			25

ES版(かり回き)

ビシャモンの体が赤く染まり、背後に鬼の顔が浮かび上がる。

弱中強それぞれの最大射程の下段居合い斬りを、連続でくりだす。攻撃速度は、上段のES版よりもはるかに速い。



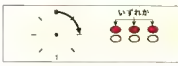


▲右足のヒザをついた姿勢で　▲印を結び、かがみ込んで　▲上段どちがい、片手で刀を振るう　▲相手の足元を、居合い斬りの真空波が襲う　▲ひと振りの時間も短い

骸封じ

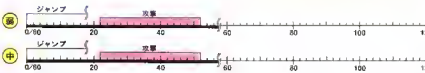
MUKUROFUJI

空中で↑↗→＋P



空中ガード可能

ヒトダマを斜め下へ飛ばす。地上で食らった相手は、霊魂が憑依し約3.5秒間「金縛り」状態になる。ただし、相手がレバーを上下(左右)に振りボタンを連打すると、金縛り時間は短縮される。また、空中の相手にはヒットしても憑依できない。ボタンの弱中強で、ヒトダマの飛行角度が微妙に変化する(弱より強のほうが強くへ向かう)。



	弱	中	強	ES
攻撃値	10～8(時間とともに低下)			10～8(時間とともに低下)
ゲージ増加量	0			0
得点	800～400(時間とともに低下)			800～400(時間とともに低下)
最大ヒット数/判定数	1/1			1/2
ヒット効果	約3.5秒間憑依			約3.5秒間憑依
動作コマ数	本体7～(落下)＋着11			本体7～(落下)＋着11

ES時

ノーマル時の中の角度のヒトダマと、強よりも遠くへ向かう角度のヒトダマを同時に飛ばす。前者は、通常の飛び道具を消して進むが、ESの飛び道具には消される。後者は、飛び道具をスリ抜けていく。





▲両に浮遊している霊魂を　▲刀本とも刀へ集めて　▲斜め下へと振りかざし　▲体にまとまったヒトダマを飛ばす　▲食らった相手に憑依して、金縛り状態にする

●必殺技

鬼炎斬
KIENZAN

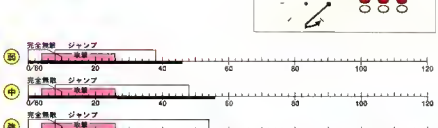
→↓↘＋P

ガードキャンセルに使用可能　空中ガード可能



リバーサル状態（おもに自分が起き上がった瞬間、ジャンプしたあとの着地の瞬間、返し刃で刀を受け取った瞬間など）でのみだせる必殺技。地上にいる間は全身無敵で、このときだけは相手の空中ガードも無効化する。ボタンの弱中強で跳ぶ高さを指定可能（弱は低く、強は高い）。

攻撃値は地上にいるときが18、空中では16となっている。



	弱	中	強	ES
攻撃値	18, 16			36(8×3+12)
ゲージ増加量	18, 14			18(3×3+9)
得点	1000, 900			1900(400×3+700)
成功ガード回数	1/1			4/4
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中追撃ヒットあり)
動作コマ数	8	11	13	18

ES時

光の軌跡を残しつつ、強と同じ高度まで舞い上がる。ヒット回数が増え（地上で3発、空中で1発攻撃判定がでる）、空中連続ヒット能力もつく。



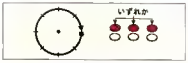


▲刀を斜め下へと振り下ろし　▲腰を落として体をひねり　▲刀鉾「鬼炎」を横に構えて　▲頭上へ振り上げ、宙に舞う　▲指定した高さまで跳んだら　▲構えを解き、降下していく

●必殺技

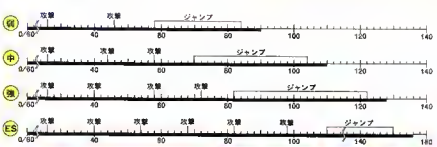
切り捨て御免
KIRISUTEGOMEN

相手の近くで
レバー1回転＋P



相手をつかまえて腹に刀をネジ込み、最後に斬り飛ばす。投げ技ながら、コマンド入力のときに押したボタンの弱中強で攻撃回数が変化する。さらに、攻撃が当たるごとに「基本技をヒットさせたとき」と同じ計算でスペシャルストックゲージが増加していく。

ただし相手によっては、のけぞりポーズの関係で攻撃が届かず、1～2発ほど空振ってしまう場合がある。



	弱	中	強	ES
攻撃値	20(4+16)	22(3×2+16)	25(3×3+16)	31(4+3×3+2×4+16)
ゲージ増加量	32(12+4×16)	34(12+3×2+8)	37(12+3×3+8)	25(3×3+3×2+4×16)
得点	1200(300+900)	1300(300×2+900)	1500(300×3+900)	1900(200×5+900)
間合い	3Bドット	3Bドット	3Bドット	3Bドット
攻撃回数	2	3	4	5
動作コマ数	14	14	15	18

ES時

ビシャモンの体が赤く染まり、相手を斬り飛ばすとき、刀から光が走る。攻撃回数が6回に増えるが、相手によっては途中で数発空振るときもある。





▲通常投げより間合いが狭い　▲むなぐらをムンズとつかみ　▲持ち上げたら、相手の腹に　▲グリグリと刀をネジ込む　▲ひねりまで加えたあとは　▲鬼炎斬のように斬り倒す

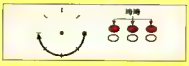
BISHAMON

EX必殺技

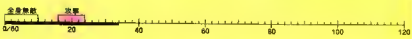
鬼首捻り

ONIKUBIHINERI

→↘↓↙←
＋P/P 同時押し
（相手のいる位置で効果が変化）



ヨロイから巨大な手を突きだす。手と重なる位置に相手がいたら、ガードを無視して（「投げ」の判定）つかみ、締め上げる。締めるごとにゲージが増えるほか、レバーを上下（左右）に振りボタンを連打することで、締める回数の増加が可能。ただし、遠距離や空中に相手がいた場合は、ただの打撃技になる。手がでてくる直前まで完全無敵。



	つかみ	殺り
攻撃値	14＋(1発につき4)	16
ゲージ増加量	1＋(1発につき2)	0
得点	80＋(1発につき80)	900
最大ヒット/ケズリ回数	1＋4～8／0	1／1
動作コマ数	42	22

相手が近いとき

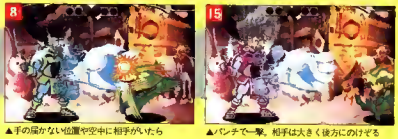


▲手と重なる位置に相手がいたらにぎって　▲つかみ技の演出で締め上げる　▲最後には引きちぎってしまう



▲印を結んで胸を掴むと　▲ヨロイの口から鬼の手が出現

相手が遠いとき



▲手の届かない位置や空中に相手がいたら　▲パンチで一撃。相手は大きく後方にのけぞる

連ね斬り

TSURANEGIRI

←↙↓↘→
＋K/K 同時押し



5体の落ち武者が出現。つぎつぎと刀を振るう（攻撃値は振りはじめが8、振り下ろしが7）。刀を振りはじめた武者がビシャモン本体で、残り全員は無敵の幻体だ。5体に分裂する直前まで全身無敵（投げられ判定は残っている）。


全身無敵
分身
攻撃
攻撃
攻撃

AULBATH
オルバス





水の英雄

アマゾンの湖底に栄える水中帝国。彼らの静かな暮らしを襲った大地震は，湖底を揺るがし，すべてを流し去った。帝国の王オルバスは，ひとり水辺に取り残される。そして感じ取る邪悪な思念。

「よくも，私の国を……ノ」

思念の主を求め，怒りに体を震わせて，未知なる世界……陸上への一歩を踏みだした。





CHECK

何に変形しているのか細かく観察してみよう

水中帝国の王だけに，身体の一部を水凄生物に変形させた攻撃が存在する。下記のやられポーズの中にも変形しているものがあるので，生物図鑑を片手にチェックするといいかも。



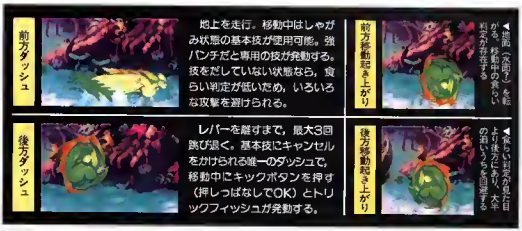
◀左はゾオマネキ（カニ）のハサミ，右はタコの触手に変形させている



▶攻撃がつくと，無数のオウムが飛び交い，シーラカンスが跳ね回る

STAGE（ブラジル／ジャングル）





THE ART OF AULBATH

※★マークがついているのは"ハンター"で新登場したポーズ



AULBATH

基本技（パンチ）

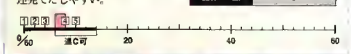
立ち（近距離）

弱パンチ

タグショット
TONGUE SHOT（舌の射撃）

攻撃値	5
ゲージ増加量	6
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

舌を伸ばし、舌を前方へ突きだす。攻撃値はやや低いが、連打キャンセルの受け付け時間が広く、連発でだしやすい。



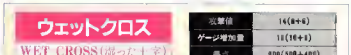


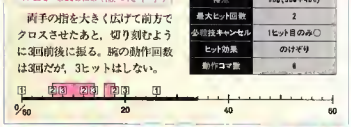
中パンチ

ウェットクロス
WET CROSS（湿った十字）

攻撃値	14(8+6)
ゲージ増加量	18(10+8)
得点	900(300+400)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

両手の指を大きく広げて前方でクロスさせたあと、切り刻むように3回前後に振る。腕の動作回数は3回だが、3ヒットはしない。





強パンチ

ローリングフィン
ROLLING FIN（回転するヒレ）

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	21

上半身を丸めて変形。ヒレをトゲ状にとがらせて、回転しながら斜め上へ跳び上がる。攻撃後は、もとの場所より少し前に着地する。





立ち（遠距離）

弱パンチ

タグショット
TONGUE SHOT（舌の射撃）

攻撃値	5
ゲージ増加量	6
得点	300
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

近距離立ち弱パンチと同じ技。オルバスのパンチの基本技は、相手との間合いの近遠にかかわらず、同じ攻撃がでる。





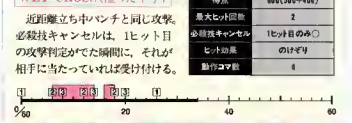
中パンチ

ウェットクロス
WET CROSS（湿った十字）

攻撃値	14(8+6)
ゲージ増加量	18(10+8)
得点	900(300+400)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

近距離立ち中パンチと同じ攻撃。必殺技キャンセルは、1ヒット目の攻撃判定がでた瞬間に、それが相手に当たっていれば受け付ける。





強パンチ

ローリングフィン
ROLLING FIN（回転するヒレ）

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	21

近距離立ち強パンチと同じ技がでる。ちなみに、闘うステージがどこであろうとも、この技をだすときに水しぶきが上がる。





AULBATH

基本技(パンチ)

しゃがみ

アマゾンスイム
AMAZON SWIM(アマゾンの泳ぎ)

右手を前方へすばやく振り下ろす。見た目は大振りだが攻撃速度は速く，連打キャンセルの受け付けもあり，連発しやすい。

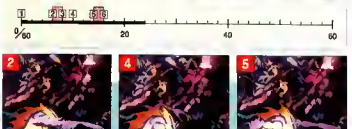
攻撃値	5
ゲージ増加量	8
得点	200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



アマゾンクロール
AMAZON CRAWL(アマゾンクロール)

水面をかくように，まず右手を，つづけて左手を振り下ろす。1発目の攻撃中のみ，必殺技キャンセルを受け付けている。

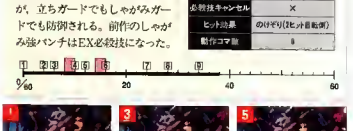
攻撃値	16(10+6)
ゲージ増加量	16(12+8)
得点	1000(600+400)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



スナップシザーズ
SNAP SCISSORS(食いつくハサミ)

交互にハサミをくりだす新技だが，立ちガードでもしゃがみガードでも防御される。前作のしゃがみ強パンチはEX必殺技になった。

攻撃値	23(8+17)
ゲージ増加量	28(8+17)
得点	1300(400+900)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(2ヒット目転倒)
動作コマ数	9

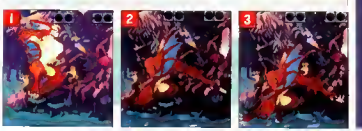


ジャンプ

フライングタイド
FLYING TIDE(空からの潮流)

右手の指をとがらせて斜め下へくりだす。着地まで攻撃姿勢を維持するが，技がでたあとなら，いつでも別の攻撃へ切り替えられる。

攻撃値	7
ゲージ増加量	9
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



バスターウェブ
BUSTER WEB(硫酸の水かき)

右手のヒレを巨大化させて振りだす。ヒレの先端のとがった部分には攻撃判定がないため，見た目ほどリーチの長い攻撃ではない。

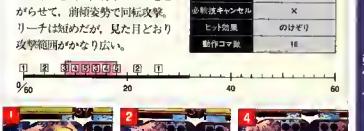
攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



サイクロンアーチン
CYCLONE URCHIN(うだつの上がる風)

上半身を丸め，背中のヒレをとがらせて，前傾姿勢で回転攻撃。リーチは短めだが，見た目どおり攻撃範囲がかなり広い。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	16



弱パンチ　中パンチ　強パンチ

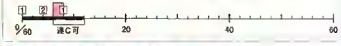
弱キック

立ち（近距離）

サーフエンド
SURF END(波の先端)

左足を上げて、前方へ突きだす。見た目とは裏腹に攻撃速度が速く、連打キャンセルも受け付けているため、連発しやすい。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





立ち（遠距離）

サーフエンド
SURF END(波の先端)

近距離立ち弱キックと同じ攻撃ができる。連打キャンセルを使用して連発しつづけると、ずっと片足を上げたまま攻撃することが可能。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





中キック

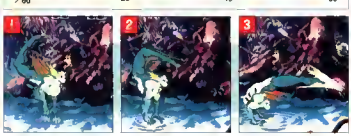
立ち（近距離）

ベンドウェイヴ
BEND WAVE(曲がった波)

地面に手をついて逆立ち状態になり、両足をそろえて前方へ振り下ろす。前作とちがい、必殺技によるキャンセルが可能になった。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9



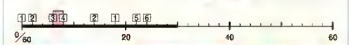


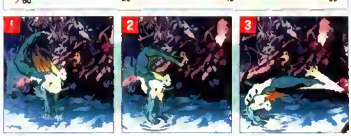
立ち（遠距離）

ベンドウェイヴ
BEND WAVE(曲がった波)

近距離立ち中キックと同じ技。攻撃判定のでる速度が弱攻撃と互角で（わずか60分の1秒遅いだけ）、リーチもかなりある。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9





強キック

立ち（近距離）

スナイプシャフト
SNIPE SHAFT(狙撃のヤリ)

跳ね上がり、左足の先をドリル状に変形させて前方へくりだす。オルバスの単発の基本技の中では、もっとも攻撃値が高い。

攻撃値	20
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





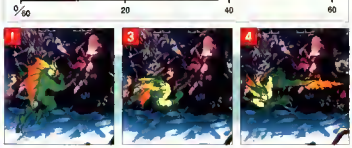
立ち（遠距離）

スティングシャフト
STING SHAFT(刺激のヤリ)

近距離立ち強キックに似ているが、先端のドリルがすこし太くなっている。オルバスの基本技の中で、もっともリーチが長い。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





AULBATH

基本技(キック)

しゃがみ

フロッグステップ
FROG STEP(カエルの一足)

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5

片手で体をささえ、右足を前方に突きだす。相手の立ちガードを無効化する下段判定の攻撃で、そこそこリーチがあり、連打も効く。

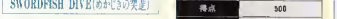


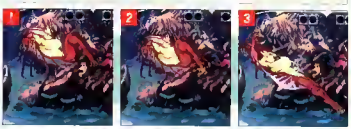


ソードフィッシュダイブ
SWORDFISH DIVE(めかじきの突走)

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

体を伸ばして、そのまま跳んでいく。着地まで攻撃姿勢を維持しつづけ、途中で別の技へ切り替えることもできない。





弱キック

フロッグキック
FROG KICK(カエルの蹴り)

攻撃値	10(10+1)
ゲージ増加量	10(12+1)
得点	1000(800+400)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

片手で体をささえながら、右足→左足と交互に突きだす。両方とも立ちガードを無効化する下段攻撃。必殺技キャンセルはできない。

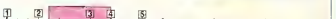




ハイドロピーク
HYDROPEAK(水の先端)

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	9

体を折り曲げて、両足を前方へまっすぐ突きだす。攻撃の角度がちがうものの、技の性質はジャンプ弱キックに近い。





中キック

ウォーターレイジ
WATER RAGE(水の猛威)

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	6

片手で体をささえつつ、両足をそろえて前に突きだす。立ちガードを無効化する下段判定の攻撃で、食らった相手は転倒する。



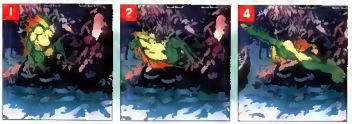


キラーボルテクス
KILLER VORTEX(殺人渦き)

攻撃値	15
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	8

足先をファン状に変形させて、斜め下へゆっくり下降する。ジャンプ中に軌道を変えられる攻撃で、食らった相手は吹き飛ぶ。





強キック

●必殺技

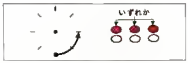
ソニックウェーブ
SONIC WAVE(音の波動)

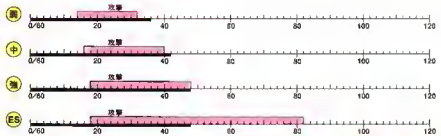
↓↘→＋Ⓟ

ガードキャンセルに使用可能　空中ガード可能

口からリング状の音波を飛ばす。食らった相手はマヒして一時的に無防備状態となるが、このとき相手がレバーを振りボタンを連打すると、それだけ早く復帰できる。音波は一定距離進むか、本体が攻撃を受けると消滅する。

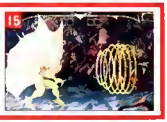
空中の相手にヒットした場合、その場でマヒしたあとダウンするが、これに対して追いうち攻撃はだせない。





	弱	中	強	ES
攻撃値	18→8 (時間とともに低下)	18→8 (時間とともに低下)	18→7 (時間とともに低下)	18→7 (時間とともに低下)
ゲージ増加量	6	6	6	0
得点	80→30 (時間とともに低下)	200→80 (時間とともに低下)	300→120 (時間とともに低下)	200→100 (時間とともに低下)
着地ヒット/ガード回数	1／1			1／1
ヒット効果	のけぞったのち約1秒間マヒ(空中では約1.5秒間マヒしたのちダウン)			
動作コマ数	13	14	15	15

ES時
大きく、なおかつ画面端まで届く音波を飛ばす。オルバス本体がダメージを受けても消滅しない。ただし、ノーマル時と同じく、通常の飛び道具に相殺され、ESの飛び道具に対しては一方的に消されてしまう。





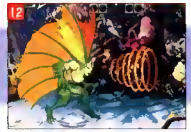
▲体を伸ばして腕を振り上げ



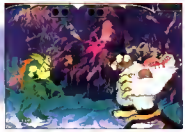
▲身構えたあとヒレを広げて



▲口から音波の輪を発射する



▲音波は徐々に広がりながら、前方へと流れる


▲食らった相手は一時的に無防備状態となる

弱中強による射程距離の変化

コマンド入力時に押されたパンチボタンの弱中強で、音波の限界射程距離が決定される。たとえば強でだした場合、弱より技の動作に時間がかかるが、音波がかなり遠くまで飛んでいくのだ。なお、音波の性能は弱中強で共通。



●特殊技（投げ技）

ランドフィッシャー
LAND FISHER(陸の漁師)

相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ
(相手を地面にたたきつけた瞬間にレバー逆方向で切り返せる)

舌に相手を吸いつけ、高く振り上げて地面へたたきつける。その瞬間に、投げた方向の逆方向へレバーを入力すると、一度だけ投げの追加が可能。コツは、とにかくタイミングをおぼえること。できないなら、投げるときにレバーを逆方向に連打するという手もある。投げたあとの追いうちは、切り返しの成功、失敗に関係なく狙える。

攻撃値	17(＋切り返し17)
ゲージ増加量	12
得点	800(＋切り返し800)
間合い	48ドット
動作コマ数	14／切り返し時21

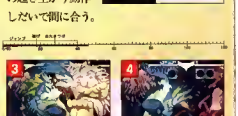


キャタラクトクライ
CATARACT CRY(激流の叫び)

お互い空中にいるとき　↑以外＋中or強Ⓟ
相手の近くで

左腕を振り下ろして相手を地面に投げつける。追いうち攻撃は、相手の起き上がり動作にしだいで間に合う。

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	800
間合い	36ドット
動作コマ数	7



ポイズンブレス
POISON BREATH(毒の息)

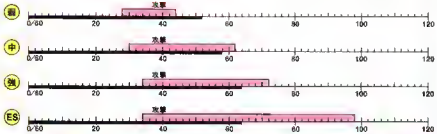
↓↘→＋Ⓚ



空中ガード可能

毒霧を目の前に噴出する。毒霧はその場に浮遊し、徐々に薄くなっていく。食らった相手は体色が変化し、しばらく気絶状態になる。ただし、のけぞり中の相手に毒霧を当てても効果がなく、気絶中の相手にはまったく当たらない。

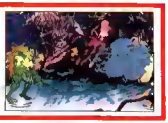
弱中強の順で毒霧の濃度が濃くなり、それだけ長時間浮遊しつづける。なお、飛び道具は毒霧をスリ抜けてくる。

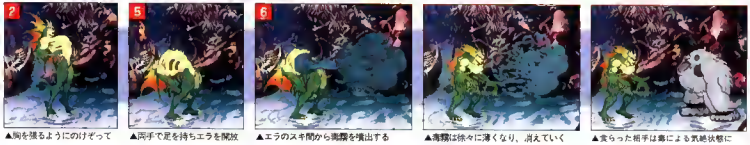


	弱	中	強	ES
攻撃値	1ヘット(発現により低下)	1ヘット(発現により低下)	1ヘット(発現により低下)	1ヘット(発現により低下)
ゲージ増加量	8			6
得点	100~400(発現により低下)	100~300(発現により低下)	100~200(発現により低下)	100~300(発現により低下)
最大ヒット/ダメ回数	1/1			
ヒット効果	のけぞったのち、1秒間毒による気絶(空中では吹き飛んだのち前転、1秒毒による気絶)			
動作コマ数	8			

ES時

強よりもさらに濃い毒霧を噴出する。ESの毒霧はその場に浮遊せず、前方へと流れていき、その過程で徐々に薄くなっていく。飛び道具がすべて通り抜けてしまう点やヒット効果は、ノーマル時と同じだ。





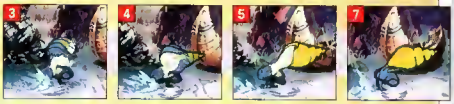
▲胸を張るようにのけぞって　▲両手で足を持ちエラを開放　▲エラのスキ間から毒霧を噴出する　▲毒霧は徐々に薄くなり、消えていく　▲食らった相手は毒による気絶状態に

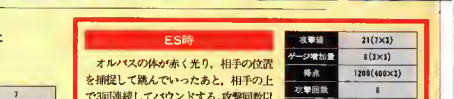
スピニングカーレント
SPINNING CURRENT(急回転する流れ)

前方ダッシュ中に強Ⓟ

攻撃値	18(4+7+7)
ゲージ増加量	21(7+7+7)
得点	1100(100+400+400)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	13

上半身が貝の甲羅状に変形し、前方ダッシュの勢いを活かして突進攻撃を仕掛ける。前作ではシェルアタックという仮名がついていた技。





リバーサイドドロップ
RIVERSIDE DROP(川辺の降下)

相手が転倒もしくはダウン中に↑要素＋Ⓚ

コマンドを入力した瞬間の相手の位置を捕捉して前方ジャンプ。体を丸めて相手の上をバウンドしていく。補足できる距離の限界はなく、お互い画面端の状態でも届いてくれる。

攻撃値	7
ゲージ増加量	6
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	26





ES時

オルバスの体が赤く光り、相手の位置を捕捉して跳んでいったあと、相手の上で3回連続してバウンドする。攻撃回数以外は、基本的にノーマル時と性能が同じ。

攻撃値	21(7×3)
ゲージ増加量	6(3×3)
得点	1200(400×3)
攻撃回数	6
動作コマ数	46



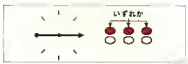


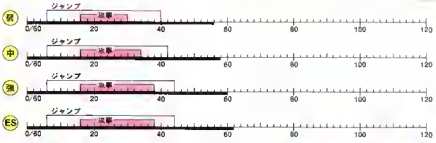
●必殺技

スクリュージェット

SCREW JET(ねじれた噴出)

←→+P





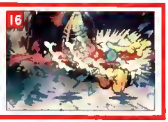
地面を蹴って跳ね上がり，体をドリルのように回転させながら前方へ飛行する。空中攻撃だが，相手の空中ガードを無効化できる。空中の相手に対しては，ヒット効果がダウンに変化するため，追いうち攻撃の追加が可能だ。

弱中強の順で飛行速度および飛行距離が増加するが，攻撃判定の出現するベースは逆に遅くなるため，結果として攻撃ヒット回数は伸びない（逆に減少してしまう）。

	弱	中	強	ES
攻撃値	28(7×4)	21(7×3)	21(7×3)	32(4×8)
ゲージ増加量	18(6+3×4)	15(6+3×3)	15(6+3×3)	18(2×8)
得点	1000(400×4)	1200(400×3)	1200(400×3)	2400(300×8)
最大ヒット/ダメ回数	4/4	3/3	3/3	8/8
ヒット効果	のけぞり(空中連続ヒットあり)			のけぞり(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	13	18	27	27

ES時

オルバスの体が赤く光り，強スクリュージェットと同じ速度で，同じ距離を飛行する。ただし，攻撃判定の出現ベースが早いため，飛距離や速度は同じでもヒット数は大きく増加している。

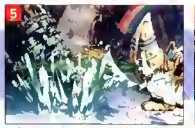




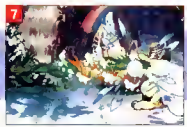
▲前傾姿勢で足をねじり



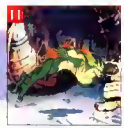
▲水しぶきをあげて跳ねる



▲光る水のつぶをまとって，前方へスピン飛行



▲相手にめり込むように攻撃が連続ヒットする



▲境界距離を越えたら着地

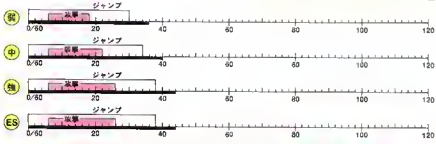
●必殺技

トリックフィッシュ

TRICK FISH(策略の魚)

後方ダッシュ中にK





空中ガード可能

後方ダッシュ中にいきなり方向転換，地面を蹴って前方へ舞い上がる。攻撃が当たった場合は後方に跳ね返り，空振りの場合は攻撃体制を解除して失速，降下する。

コマンドを入力したときのボタンの弱中強で，飛行距離を指定可能。弱だと画面端から画面中央くらいしか飛ばないが，強ならほぼ画面ぶん飛行していく。

	弱	中	強	ES
攻撃値	18			24(8×3)
ゲージ増加量	15			12(4×3)
得点	1000			1500(500×3)
最大ヒット/ダメ回数	1/1			3/3
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	13(空振り10)	15(空振り11)	15(空振り12)	15(空振り12)

ES時

オルバスの全身が赤く光り，強トリックフィッシュと同じ軌道で舞い上がる。相手が地上，空中どちらにいても，3発までは跳ね返らずに連続ヒットする。そのほかに関しては，ノーマル時と同じだ。

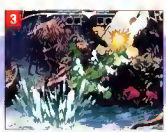




▲水しぶきを上げて地を掘り



▲全身を光のつぶで包み込み



▲足を前にして回転しながら舞い上がる



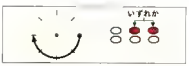
▲驚いた相手を掘り飛ばして跳ね返り

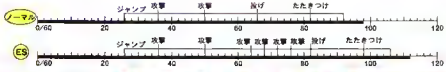


▲空中で態勢を立て直し，後方に着地

クリスタルランサー
CRYSTAL LANCER(水晶の槍騎兵)

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強P





全読だが、投げ動作中に行なう手刀攻撃は、ノーマル時とES時で全然ちがう。ノーマル時は右手1本で2発攻撃するのだが、ESは右→左と交互に連打しているのだ。

	ノーマル	ES
攻撃値	20(2×2+16)	28(2×6+16)
ゲージ増加量	12	0
得点	1300(200×2+900)	2100(200×6+900)
投げ間合い	48ドット	48ドット
攻撃回数	3	7
動作コマ数	17	31

ES時

手刀を右→左とゆっくり当てたあと、さらに手刀連打を6発たたき込み、地面へ投げつける。手刀の回数ぶん攻撃値が高い。

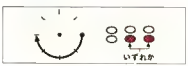


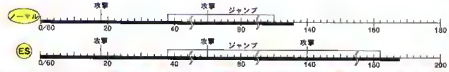


▲平均レベルの投げ間合いだ　▲相手を舌で捕獲、引き込み　▲両手でつかんで真上へ跳ぶ　▲ある程度上空まできたら　▲右手の手刀を2発当てて　▲トドメに地面へ投げつける

スカイネプチューン
SKY NEPTUNE(天界のネプチューン)

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強K





両腕をモリ状に変化させて相手の背中に突き刺し、かつき上げて垂直ジャンプ、腕を引き抜くと同時に地面へ叩き落とす。投げたあとに追いうちはだせるが、間に合わない。

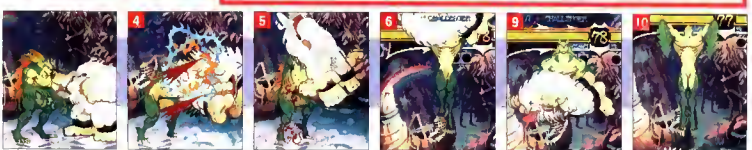
クリスタルランサーもそうだが、投げ動作中の打撃は、ダメージや得点にはなるものの、ゲージは増加しない。あくまで基本値の12しか入らないのだ（例外もあるが）。

	ノーマル	ES
攻撃値	20(4+16)	25(3+3+20)
ゲージ増加量	12	0
得点	1200(300+900)	1500(200+200+1100)
投げ間合い	48ドット	48ドット
攻撃回数	2	3
動作コマ数	18	32

ES時

地面に叩き落とすところまではノーマル時と同じだが、そのあと体を丸め、倒れている相手の上に落ちて追加ダメージを与える。





▲クリスタルランサーと同じ　▲相手の背に両腕を突き刺し　▲そのままかつぎ上げて　▲相手とともに垂直ジャンプ　▲両腕を引き抜くと同時に　▲限って地面にたたきつける

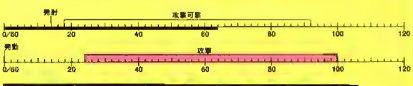
アクアスプレッド
AQUA SPREAD(水の伸張)

自動：→↘↓＋Ⓚ Ⓚ同時押し
指定：→↘↓＋Ⓟ Ⓟ同時押し



液体の弾を地面へ飛ばし，目標地点に水柱を吹き上げる。吹き上がった瞬間の水柱を食らった相手は，水柱で1発，地面に落下して1発ダメージを受ける。吹き上がっている途中に食らった場合は，水柱のダメージだけで倒れてしまう。

Ⓚで入力した場合は「入力した瞬間の相手の位置」，Ⓟなら「Ⓟをすべて離した瞬間に弾がある位置」に水柱が上がる。なお，のけぞりポーズ中の相手に水柱は当たらない。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
36(水柱24+落ちて16)	0	2000(1100+900)	2／2	22



▲腕を変形させて左右に広げ



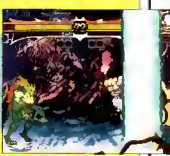
▲前方にかざして液体を発射

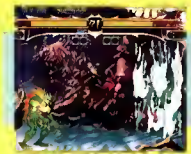


▲液体は地面に着弾したあと



▲水柱を発しつつ指定された地点へ向かい


▲その場所で水柱を噴き上げる


▲衝撃を食らった相手は上空へと吹き飛び


▲水柱の勢威後，落ちてきて地面に激突する

Ⓟでだした場合

服密にいうと，液体が着弾したあと，Ⓟから手を完全に離したときに水柱を上げる。ひとつでもⓅが押してあれば，画面外に消えるまで進むのだ。

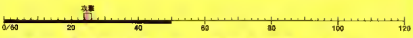

▲画面内ならどこにでも吹き上げられる

ダイレクトシザーズ
DIRECT SCISSORS(直接的なハサミ)

↓↓＋Ｐ Ｐ同時押し
(特定カラーでのみ使用可能)



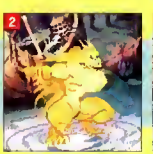
しゃがみガードを無効化し，食らった相手をダウンさせる挟み込み攻撃。前作ではしゃがみ強パンチだった技だ(それよりも攻撃速度は抑えられているが)。この技を使用するには，「強キックボタンかスタートボタン」でオルバスを選ばなければならない。つまり，前作『ヴァンパイア』でのカラーと同じにしておく必要があるのだ。



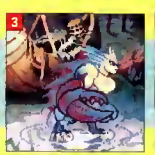
攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
16	9	1000	1／1	7



▲オルバスの全身が膨らだす



▲しゃがんだまま両腕を左右に広げ



▲腕を大きなハサミに変化させて



▲相手を挟み込む。しゃがみガードを無効化する能力がある

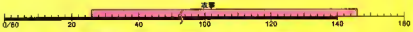
シーレイジ
SEA RAGE(海の猛威)

←↙↓↘→
＋P/P同時押し



空中ガード可能

津波が四つ押し寄せて、食らってダウンした相手に追いうち攻撃を当てていく。ただし、津波の先端以外がヒットした場合と、地上で2ヒットした場合、空中で3ヒットした場合はヒット効果が「吹き飛び」に変化してしまう。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
1発につき12, 10, 4 (追いうち4, 5, 2)	0	1発につき10, 100, 200 (追いうち50, 100, 200)	2+追いうち5/2+4 (空中連続ヒットあり)	88



▲オルバスの体が光る



▲振り上げた両腕を後方に引き



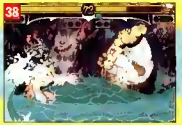
▲勢いよく前方へ振るうと



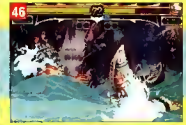
▲後方から津波が押し寄せて



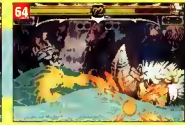
▲相手を吹き飛ばす。空中連続ヒットもある



▲津波は先端の攻撃値がもっとも高いぞ



▲相手は地面に倒れ込みダウンする。そして



▲津波がつぎつぎと追いうちを仕掛けるのだ



▲最大6発の追いうち攻撃が当たる

ウォータージェイル
WATER JAIL(水の牢獄)

→↓↘＋P/P同時押し



巨大な泡が前方へ浮遊（発生時間は4秒）、ガードを無効化し、中に入った相手を「残り発生時間＋2秒間」拘束し、60分の14秒ごとにダメージを与えていく。拘束時間は、相手がレバーを左右(上下)に振ると1入力につき60分の2秒、ボタンを連打すると1入力につき60分の1秒ずつ減少する。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
14秒ごとに	0	0	25/0	12



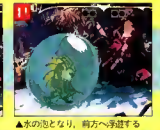
▲両腕を高くかかげて



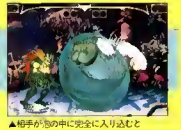
▲地面へ振り下ろすと

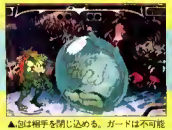


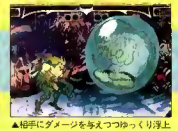
▲オルバスの周囲に水の球が発生



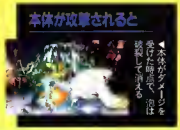
▲水の泡となり、前方へ浮遊する


▲相手が泡の中に完全に入り込むと


▲泡は相手を閉じ込める。ガードは不可能


▲相手にダメージを与えつつゆっくり浮上


▲泡の中の相手に攻撃を当てると破裂する



SASQUATCH
サスカッチ



雪の豪傑

「サスカッチ，またやつらがきたぞ／」
「ようしまかせとけ，コラッ／　帰れ帰れ／」ビッグフット族の村は最近やたら騒がしい。人間やクマ，訳のわからないバケモノまでが村に押し入って悪さをしようとする。退治役のサスカッチは、悪を決して長老に話す。「これじゃあキリがない。おいら村の外に行って，悪いやつらをみんなやっつけてくるよ／」



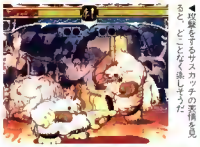




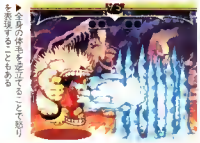
CHECK

このかわいさに泣かされた人は数知れず……

サスカッチの表情は多彩かつオーバーで、ときには顔つきが大きく変わってしまうこともある。なかでも、勝利ポーズ①などの、犬のような口に対するファンは多い。



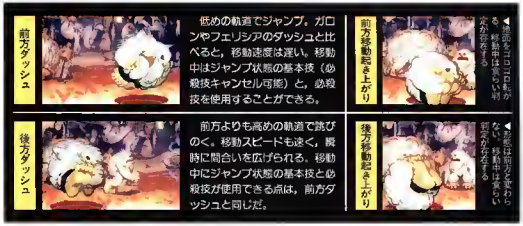
◀投撃をするサスカッチの表情も良ければ、ここでこんな表情をしてくれるのだ！



▶全身の体毛を逆立てることで怒りを表現することもある

STAGE（カナダ／村の入口）





THE ART OF SASQUATCH

＊★マークがついているのは「ハンター」で新登場したポーズ



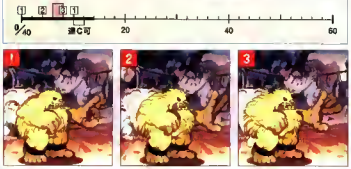
弱パンチ

立ち（近距離）

ビッグフリック
BIG FLICK(巨大な弾き)

巨大な指でデコピンをくりだす。技のもとりぎわに、一瞬だけ連打キャンセルの受け付けがある。連発するのはかなり困難。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

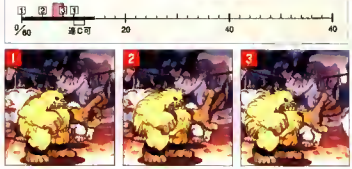


立ち（遠距離）

ビッグフリック
BIG FLICK(巨大な弾き)

近距離立ち弱パンチと同じ技。サスカッチの基本技は、相手との間合いの近遠に関係なく、同じ攻撃ができるようになっている。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

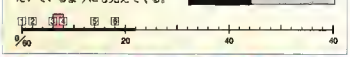


中パンチ

ビッグパーム
BIG PALM(巨大な手のひら)

巨大な手のひらで張り手をぶちかます。下の分解写真をながめていると、あいさつがてらに一発はたいているようにも見えてくる。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

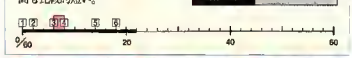




ビッグパーム
BIG PALM(巨大な手のひら)

近距離立ち中パンチと同じ技がでる。サスカッチの中攻撃で一番射程距離が長く、攻撃にかかる時間も比較的短い。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



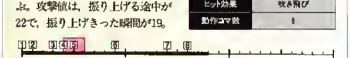


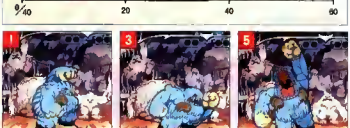
強パンチ

ビッグボルケイノ
BIG VOLCANO(巨大な火山)

巨大なコブシを振り回してアッパー攻撃。食らった相手は吹き飛ぶ。攻撃値は、振り上げる途中が22で、振り上げきった瞬間が19。

攻撃値	22, 19
ゲージ増加量	25, 22
得点	1200, 1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	8

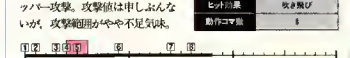


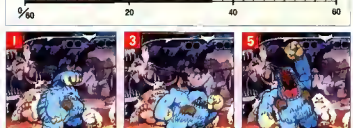


ビッグボルケイノ
BIG VOLCANO(巨大な火山)

近距離立ち強パンチと同じ、食らった相手を吹き飛ばす豪快なアッパー攻撃。攻撃値は申しぶんないが、攻撃範囲がやや不足気味。

攻撃値	22, 19
ゲージ増加量	25, 22
得点	1200, 1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	8





SASQUATCH

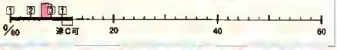
基本技(パンチ)

しゃがみ

ビッグフィンガー
BIG FINGER(巨大な指)

巨大なひとさし指でつつく。連打キャンセルの受け付け時間がないに等しいため、連発でだすのは意外にムズかしい。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

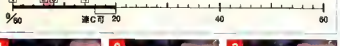




ビッグサミング
BIG THUMBING(巨大な甘つぶし)

巨大な2本指を左右同時に突きだす。攻撃速度が速く、中の基本技でありながら動作の最後のほうに連打キャンセルを受け付けている。

攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4



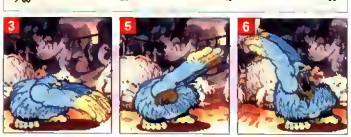


ビッグリフト
BIG LIFT(巨大なリフト)

巨大な手のひらを振り上げる。2段攻撃だが、相手が吹き飛ぶためヒット数は1発のみ。見た目に反して立ちガードの無効化はできない。

攻撃値	21, 19
ゲージ増加量	24, 22
得点	1100, 1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	11



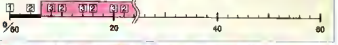


ジャンプ

ビッグスタンプ
BIG STAMP(巨大な押印)

巨大な両手の親指を、斜め下に突きだす。途中で別の技へと切り替えないかぎり、着地まで攻撃体制を維持しつづける。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3





ビッグヘッド
BIG HEAD(巨大な頭)

巨大な頭を下に向けて、頭突きをぶちかます。前作ではジャンプ弱パンチでよく似た技がでたが、ポーズも技名も一新された。

攻撃値	13
ゲージ増加量	15
得点	750
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





ビッグナックル
BIG KNUCKLE(巨大な拳骨)

巨大なコブシをにぎって、豪快に振り回す。食らった相手は、地面にたたきつけられてダウンする。高い攻撃値を誇る技だ。

攻撃値	22
ゲージ増加量	28
得点	1200
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	たたきつけ
動作コマ数	8





弱パンチ

中パンチ

強パンチ

SASQUATCH

基本技(キック)

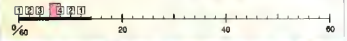
立ち(近距離)

弱キック

ビッグストッパー
BIG STOPPER(巨大なストッパー)

巨大な足の裏で踏みつけるように蹴る。ケンカキック風の技。弱攻撃だが、連打キャンセルを受け付けていない。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





中キック

ビッグハンマー
BIG HAMMER(巨大なハンマー)

両手のコブシで体を支えつつ、巨大な足の裏をあわせて前方へ突きだす。ほかの中攻撃より、攻撃のでるのが少し遅い。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



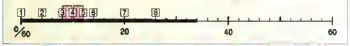


強キック

ビッグローテート
BIG ROTATE(巨大な回転)

巨大な足と尻を振り上げての後方宙返り。攻撃判定が2回出現するが、ヒットした時点で相手が吹き飛ぶため、ヒット数は1発だけだ。

攻撃値	20
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	8





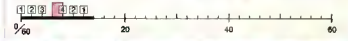
立ち(遠距離)

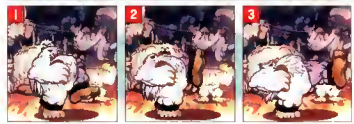
弱キック

ビッグストッパー
BIG STOPPER(巨大なストッパー)

近距離立ち弱キックと同じ、巨大な左足による前蹴り。キックの基本技も、やはり間合いの近遠で技が変化しない。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6



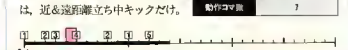


中キック

ビッグハンマー
BIG HAMMER(巨大なハンマー)

近距離立ち中キックと同じ攻撃がでる。サスカッチの中攻撃で必殺技キャンセルをかけられないのは、近&遠距離立ち中キックだけ。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7





強キック

ビッグローテート
BIG ROTATE(巨大な回転)

近距離立ち強キックと同じ、跳ねあがって巨大な足と尻で相手を吹き飛ばす攻撃。宙に浮いての攻撃だが、判定は地上扱いだ。

攻撃値	20
ゲージ増加量	23
得点	1100
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	8





SASQUATCH

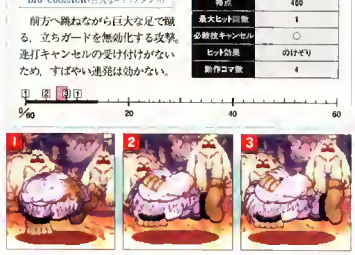
基本技(キック)

しゃがみ

ビッグコサック
BIG COSSACK(巨大なコサックダンス)

前方へ跳ねながら巨大な足で蹴る。立ちガードを無効化する攻撃。連打キャンセルの受け付けがないため、すばやい連発は効かない。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

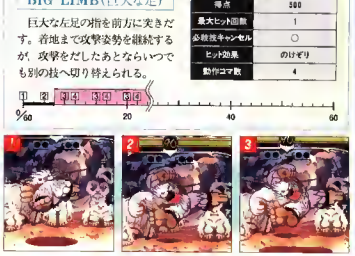


ジャンプ

ビッグリム
BIG LIMB(巨大な足)

巨大な足の指を前方に突きだす。着地まで攻撃姿勢を継続するが、攻撃をだしたあとならいつでも別の技へ切り替えられる。

攻撃値	8
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4

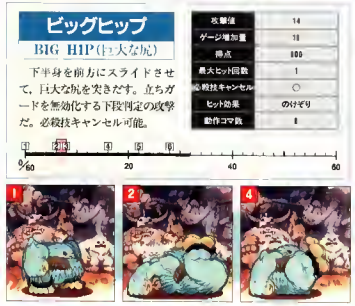


弱キック

ビッグヒップ
BIG HIP(巨大な尻)

下半身を前方にスライドさせて、巨大な尻を突きだす。立ちガードを無効化する下段固定の攻撃だ。必殺技キャンセル可能。

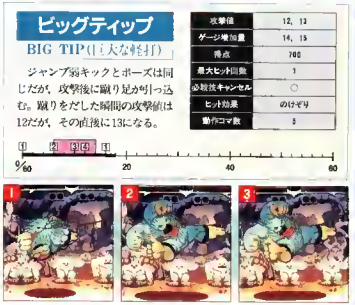
攻撃値	14
ゲージ増加量	18
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



ビッグティップ
BIG TIP(巨大な軽打)

ジャンプ弱キックとポーズは同じだが、攻撃後に脚り足を引っ込む。脚りをだした瞬間の攻撃値は12だが、その直後に13になる。

攻撃値	12, 13
ゲージ増加量	14, 15
得点	700
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



中キック

ビッグログ
BIG LOG(巨大な丸太)

背後を向き、巨大な足のウラを遠くへ突きだす、リーチの長い攻撃。立ちガードを無効化し、食らった相手を転倒させる。

攻撃値	18
ゲージ増加量	22
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	8



ビッグスカッシュ
BIG SQUASH(巨大な圧殺)

巨大な尻を落とす。基本技だが、空中の相手に対しても攻撃が連続ヒットする。見た目より攻撃範囲が広いのも特徴。

攻撃値	18(8+8)
ゲージ増加量	21(12+8)
得点	1000(500+500)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	7



強キック

SASQUATCH

必殺技・特殊技

●必殺技

ビッグサイクロン

BIG CYCLONE(巨大な竜巻)

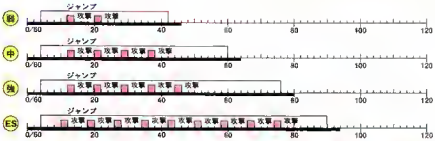
↓↙←＋K
(空中でも使用可能)



空中ガード可能

横回転しながら前方へ飛行。振り回す左足で攻撃する旋風脚タイプの技。食らった相手はダウンする。ただし、攻撃判定が作現するのは「左足が前方に向いた瞬間」と「後方に向いた瞬間」だけで、あとは無防備状態。

ボタンの弱中強で回転数が増加。弱は1回転、中は2回転、強なら3回転し、それに比例して飛行距離も増加していく。



	弱	中	強	ES
攻撃値	14			1発につき9
ゲージ増加量	20			1発につき4
得点	800			1発につき50
食らわり・ダメ計算	1／2	1／4	1／8	3／12
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	14	20	26	44

ES時

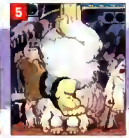
高速回転しながら強より遠くへ飛行。最大で3発ヒットする。回転数は強の倍の6になる。

なお、表におけるESのケズリ回数は、あくまで最大値のもの。滞空はこの半分(6回)が限界だ。





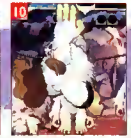
▲強び上がって体をひねり



▲両手をあわせて足を開き



▲横回転しながら前方へ飛行



▲攻撃判定は左足にあるぞ



▲指定した回転数を越えると



▲攻撃体制を解き、着地する

空中ビッグサイクロン

ジャンプ中にだすと、斜め上方向に浮力がかかり、フワリと浮く感じの軌道で飛行していく。なお、攻撃後は着地するまで別の技をだせない。



●特殊技(投げ技)

ビッグボム

BIG BOMB(巨大な爆撃)

相手の近くで
←or→＋中or強Ⓟ

相手を両手でつかんでかかえ上げ、頭から地面に強くたたきつける。投げたあとの追いうちは、すぐにだせば十分間に合う。

サスカッチの投げ技は、全キャラ中で一番投げ間合いが広い。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	1000
間合い	48ドット
動作コマ数	8



ビッグエア

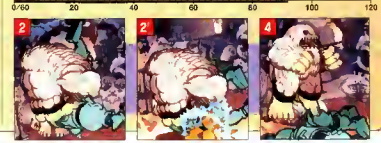
BIG AIR(巨大な大気)

お互い空中にいるとき
相手の近くで
↑以外＋中or強Ⓟ

相手をつかんだら頭を下に向けて押さえ込み、真下へ落ちて地面にたたきつける、パイルドライバー風の投げ技。

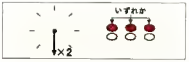
投げたあとの追いうちは、技をだすことはできるものの、まず間に合わない。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	1000
間合い	40ドット
動作コマ数	12



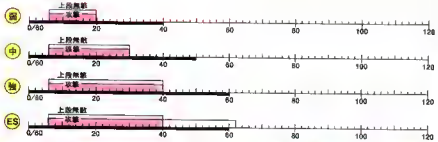
ビッグタワーズ
BIG TOWERS(巨大な塔)

↓↓＋Ⓟ



周囲に氷柱が発生。空中ガードを無効化し、食らった相手を凍結させる。空中の相手が食らった場合はダウンするが、このときの相手に追いうち攻撃は当たらない。コマンド完成の瞬間から、攻撃判定が消える瞬間まで上段無敵。本体がダメージを受けると、氷柱はくだけて消える。

弱中強のちがいは氷柱の発生時間。弱ならすぐに引っ込むが、逆に強は長時間氷柱（攻撃判定）が発生している。



	弱	中	強	ES
攻撃値	16			16
ゲージ増加量	15			0
得点	1000			900
相殺時/ゲージ増加量	1／1			1／2
ヒット効果	凍結			凍結
動作コマ数	14			最大40

ES時

巨大な氷柱が、前後へ広がるように連続発生する。空中ガード可能になってしまうが、本体がダメージを受けても攻撃は中断されない。コマンド完成から一定時間、上段無敵。





▲サスカッチの全身が青白くなり
▲足元から短くとがった氷柱が発生
▲計8本の氷柱が周囲にできあがる
▲伸びている氷柱を相手が食らうと
▲瞬時に凍結してはじき返される

ノーマル時とES時のちがい

ノーマル版は「本体の攻撃」、ES版は「相殺されない飛び道具」と同じ性質を持っているぞ。



◀ノーマルは本体の攻撃を受けると氷柱がくだけてしまう

◀ES版は突破すればとまらないが、空中ガード可能だ

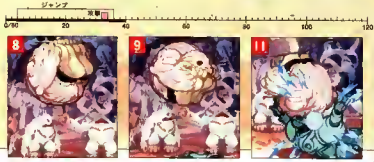
ビッグホイール
BIG WHEEL(巨大な回転)

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋Ⓚ

雨方回転しながら放物線軌道で跳んでいき、頭突きで攻撃して跳び去っていく。

コマンドが完成した瞬間の相手の位置を捕捉して跳んでいくが、射程距離に限界があり、遠くの相手には届かない。

攻撃値	7
ゲージ増加量	10
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	28

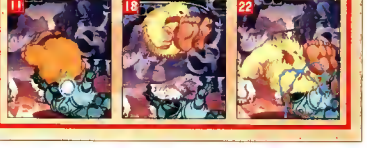


ES時

頭突きを当てたあと真上に跳ねて反転、追加で尻を落としていく。

3分の2画面ぶんくらいが射程距離の限界。それ以上間合いが離れていると、相手まで届かず手前に落ちてしまう。

攻撃値	22(7+15)
ゲージ増加量	10(3+7)
得点	1200(400+800)
攻撃回数	2
動作コマ数	34



ビッグスノー
BIG SNOW(巨大な雪)

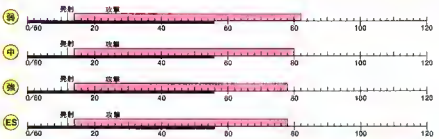
↓↘→+Ⓟ



空中カード可能

大きく開いた口から雪の弾をはきだす。食らった相手は凍結し、空中にいた場合はさらにダウンする。ただし、このときの相手に追いうち攻撃は当たらない(空振る)。

弱中強の順で弾の速度が増加し、射程距離も伸びる。弾の攻撃力は時間経過にともない低下。射程距離の限界を越えるか本体がダメージを受けた時点で弾は消滅する。



	弱	中	強	ES
攻撃値	18～10(時間とともに低下)			20～12(時間とともに低下)+5+5
ゲージ増加量	5			0
得点	900～500(時間とともに低下)			1100～700(時間とともに低下)+300+300
最大ヒット/ケズリ回数	1/1			3/3
ヒット効果	凍結			凍結(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	28			28

ES時

強と同じ速度の弾をはきだす。3発までの連続ヒット能力がつくほか、空中で食らってダウンした相手に追いうち攻撃が当たるようになる。ノーマルの飛び道具をかき消して進み、本体が攻撃を受けても消滅しない。





▲腕を振り上げて体を伸ばし　▲その場で小さく宙に跳ねて　▲体を丸めたあと、前を向き　▲手足を使って思いきり広げた口から　▲冷気を吐き、先端に顔のついた雪の弾を発射する

ビッグタイフーン
BIG TYPHOON(巨大な台風)

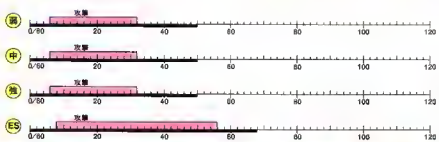
→↓↘+Ⓚ



ガードキャンセルに使用可能

少しずつ前進しながら、左足を前に突きだして2回転させる。攻撃判定がつづくかぎり連続ヒットし、判定が切れると同時に前進も止まる。空中の相手に対しては、空中ガード無効化、空中連続ヒット、ヒット効果がダウンに変化して追いうちも可能、といった効力を持つ。

なお、ボタンの弱中強による能力の変化はない。



	弱	中	強	ES
攻撃値	20(5X4)			28
ゲージ増加量	14(6+2X4)			14
得点	1200(300X4)			1500
最大ヒット/ケズリ回数	4/4			1/1
ヒット効果	のけぞり(空中連続ヒットあり)			凍結ダウン
動作コマ数	21			21

ES時

大きく前進し、冷気をともなった足を4回転させる。ダウン効果を持つが追いうちは当たらない。

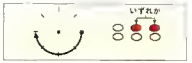




▲前方へスライドしながら　▲巨大な左足を突きだして回しはじめる　▲伸ばした足が空時計回りに2回転する　▲関節を無視して足を回転させたあとは　▲攻撃体制を解除、停止する

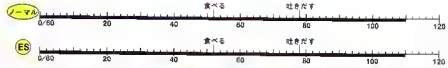
ビッグブランチ
BIG BLANCH（巨大な漂白）

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強Ⓟ



呑み込んだ相手を凍結させてはきだす。この技にかぎり，凍結状態で動けない相手に別の攻撃を当てることが可能だ。

相手の無防備時間は，（はきだしたあと約1.1秒間の凍結）＋（表面が伸びて，相手が出現したとき約0.4秒間のマヒ状態）＝約1.5秒間ある。ただし，相手側もレバーを振り回しボタンを連打することで，凍結時間の短縮をはかれる。



	ノーマル	ES
攻撃値	12	16
ゲージ増加量	12	0
得点	700	1000
投げ間合い	64ドット	64ドット
攻撃回数	1	1
動作コマ数	13	13

ES時

攻撃値が増加する。凍結時間も約1.4秒間に増え，マヒ状態とあわせて約1.8秒間，相手を無防備状態にできる（ただし，ノーマル時と同様に相手は短縮が可能）。




▲投げ間合いが非常に広い



▲相手をつかんでかつぎ上げ



▲開いた口の中にほうり込み



▲体内で凍結させて，前方へとはきだす


▲相手はしばらく無防備の凍結状態になる

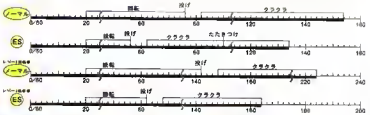
ビッグスイング
BIG SWING（巨大な振り回し）

相手の近くで
レバー1回転＋中or強Ⓚ
（レバー1回転半＋中or強Ⓚで投げると技が変化）



相手の足を持ち，3回転したあと遠くへほうり投げる。投げたあと目を回してフラフラするため，追いうちは不可能。必殺投げで唯一，コマンドを完成させた瞬間のレバー方向（右方向か左方向か）で，相手を投げる方向を変えられる。

レバー1回転半＋中or強Ⓚで相手をつかまえると，高速で10回転してほうり投げる。与えるダメージも増加する。



	ノーマル	ES
攻撃値	23（1回転半28）	28（1回転半26）
ゲージ増加量	12	0
得点	1200（1回転半1400）	1400（1回転半1400）
投げ間合い	64ドット	64ドット
攻撃回数	1	1
動作コマ数	28（1回転半70）	28（1回転半70）

ES時

回転数は3のままだが，回転速度と与えるダメージが増加する。レバー1回転半で投げると超高速で10回転するが，悲しいことに与えるダメージは変化しない。




▲広い投げ間合いを持つ



▲相手をつかまえて，両足を手で持ち



▲軽々とジャイアントスイングで振り回す



▲3（or10）回転したらほうり投げるが……



▲自分も目を回してしまう

ビッグフリーザー
BIG FREEZER(巨大な冷凍機)

←↙↓↘→
＋ＰＰ同時押し



空中ガード可

口から冷気のレーザーを発射。飛び道具をかき消し（ドラゴンキャノンなどの"貫通型"はのぞく）、食らった相手を凍結＆ダウンさせる。凍いうち攻撃も可能。一定時間経過するか、本体がダメージを受けるとレーザーは消える。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
32	16	1700	1／1	48



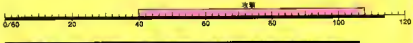
▲まずは全身に力を込める　▲口を開いて大きく息を吸い　▲腹をふくらませてタメたら　▲前方へ口を大きく広げて　▲レーザー発射。本体は反動で後方にスベる

ビッグアイスバーン
BIG EISBAHN(巨大なアイスバーン)

←↙↓↘→
＋ＫＫ同時押し



地面の広範囲に一定時間水をはる。時間内にそこへ足を踏み入れた相手は、その場でスリップしたあと氷の下に落下し、凍結する。投げ判定のため、相手が地上にいるかぎりガードを完全に無効化できる。一定時間（約1.1秒）を経過するか、本体がダメージを受けると氷は消える。



攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
25	9	1300	1／8	本体81+ケンラ&氷34



▲鼻から大きく息を吸い　▲地面に吹きかけると　▲その周囲が徐々に凍っていき　▲楕円形に広がる氷面ができあがる　▲氷面の範囲内に相手が足を踏み入れたら



▲足がスベりだし、止まらなくなる　▲やがてバランスを崩して宙に浮き、転倒　▲激突すると、氷面にヒビが入り　▲激しく水しぶきを上げて割れてしまう



▲踊るサスカッチ。相手はさらに落下して　▲（なぜか存在する）水面に巻み込まれる　▲やがて、水面下から黒いシッポがでてきて　▲氷塊と化した相手を地面へ弾きだす

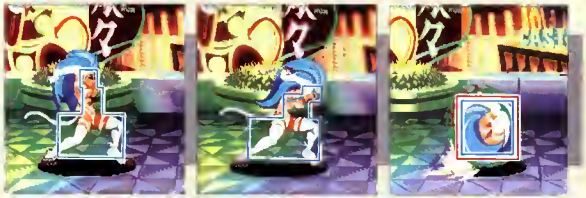
知られざる当たり判定の世界❶

プレイしているだけではなかなかわからない、攻撃判定と食らい判定。ここでは、いくつかの技をピックアップして、その秘密に迫ってみよう。写真上の赤い線が攻撃判定，青い線が食らい判定を表わしている。

フェリシア

ローリングバックラー

このページでは，世間で"強い"と言われている技を見ていく。で，この技だが，食らい判定が小さく，さらに攻撃判定のシールド付きと理想的。跳び上がると，もはや手がつけられない感じだ。

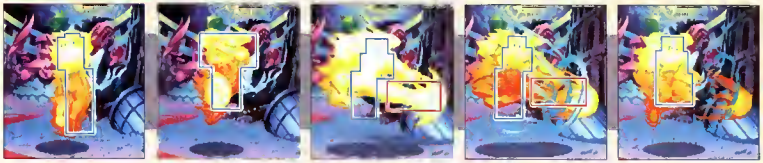




パイロン

立ち強キック

地上攻撃や突進技などを止めてしまう，さりげなく強いパイロンの立ち強キック。いざフタを開けてみると，踏み足に食らい判定がまったくついていない，という結果がでた。納得。



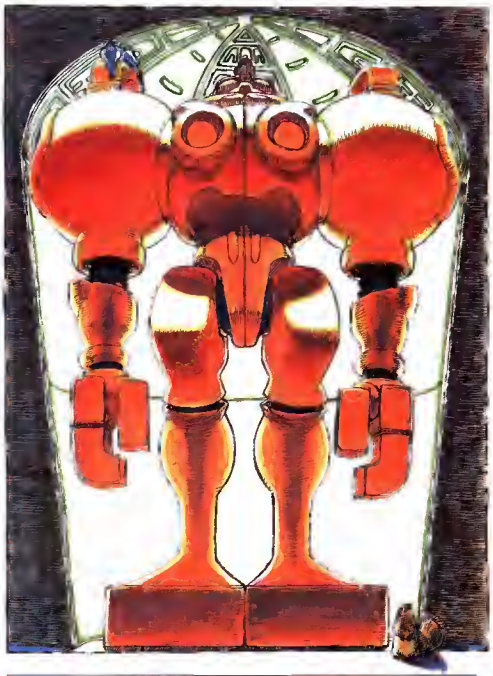
モリガン

シャドウブレイド

代表的な無敵必殺技。1枚目はたしかに全身無敵だが，2枚目がアヤシイ。とりあえず攻撃判定のほうを先に見て，それから食らい判定をチェックしているようだ。



PHOBOS
フォボス



キラーマシーン

フォボスは，製造後に起こった地殻変動により，地中深くに埋没し機能を停止していたが，地球を征服すべく飛来した宇宙人に反応したのか，再び動きだした。究極の番人として創られたフォボスは，邪悪なものから中央アメリカを守るべく，古代マヤ文明人によってプログラムされている。







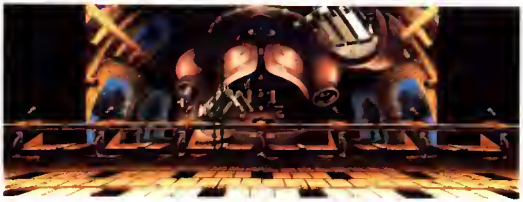
CHECK

赤色(中キック)フォボスはやはりシャア専用か？



◀不思議なもので、フォボスの変形は見ても美しい。なかでも移動起き上がりは感動だ。

STAGE(アステカ／遺跡内部)





前方ダッシュ

肩をブースターに変形。地上走行タイプだが、少しだけ宙に浮くので、一部の下段攻撃を回避できる。



空中前方ダッシュ

前作では専用のポーズがあったが、今回は空中浮遊と同じポーズで移動。移動中は基本技が使用可能。



前方起き上がり移動

◀ワーゲン軍に変形する前後とも、移動中は基本的に足元が見えない。



後方ダッシュ

形態は前方と同じ。移動中は立ち&しゃがみの基本技と必殺技が使用できる。通常投げは使用不可。



空中後方ダッシュ

性質は前方のものと同じ。フォボスの空中ダッシュは、着地するまでの間なら、連続で何回でもだせる。



後方起き上がり移動

◀形態は前方と同じで写真は変形前のもの。なんだか楽しそうだ

THE ART OF PHOBOS

※★マークがついているのは「ハンター」で新登場したポーズ



立ち（近距離）

弱パンチ

ツインアームF
TWIN ARM F(一対の兵器F)

指を2本の鉤状に変形させて、右腕→左腕と連続してジャブをくりだす。連打キャンセルの受け付けはなく、連発には向かない。

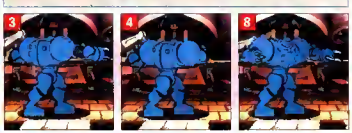
攻撃値	5(4+4)
ゲージ増加量	10(8+4)
得点	600(300+300)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



ツインアームM
TWIN ARM M(一対の兵器M)

手をカギ爪に変形させて、右フック→左フックと2回攻撃する。1発目と2発目のあいだに"間"があくためか、技に重さを感じる。

攻撃値	16(8+8)
ゲージ増加量	16(10+6)
得点	1600(500+500)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10



強パンチ

アッパーディスクX
UPPER DISK X(上向きの円盤X)

右腕の先端をミキサーの刃（のような形）に変形させて振り上げる。4のときの攻撃値が20で、5のときには18へ低下する。

攻撃値	20, 18
ゲージ増加量	23, 21
得点	1100, 1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11



立ち（遠距離）

弱パンチ

ツインアームF
TWIN ARM F(一対の兵器F)

近距離立ち弱パンチと同じ2段パンチ攻撃。必殺技キャンセルは、1発目の右ジャブが当たっているときのみ受け付けている。

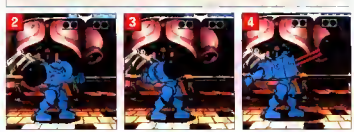
攻撃値	5(3+4)
ゲージ増加量	10(8+4)
得点	600(300+300)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	1ヒット目のみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



ハンマースフィアS
HAMMER SPHERE S(球体ハンマーS)

右腕を巨大な鉄球に変形させて、前方（やや斜め上）に振りだす。中の基本技にしては、攻撃後の硬直時間が少し長め。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8

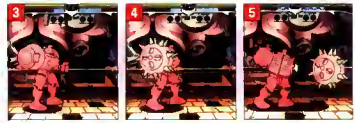


強パンチ

スラムディスクEX
SLAM DISK EX(手裏い円盤EX)

右腕を円盤状に変形させて、両方へくりだす。大振りの技だけに、攻撃判定の出現がやや遅く、動作にかかる時間も長め。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	9
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11



PHOBOS

基本技（パンチ）

しゃがみ

パワーニードルF

POWER NEEDLE F（強力な針F）

左手をヤリ状に変形させて、前方へ一瞬だけ射出する。この技を空中の相手に当てると、ヒット効果が「ダウン」に変化する。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり（空中の相手にはダウン）
動作コマ数	4





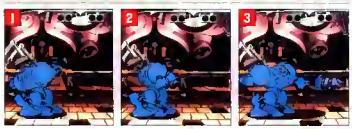
パワースピンドルS

POWER SPINDLE S（強力な心棒S）

左腕をドリルに変えて射出、1回転させたら手元へもどす。しゃがみ弱パンチ同様、これも空中の相手に当てると、相手がダウンする。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり（空中の相手にはダウン）
動作コマ数	8



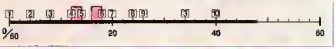


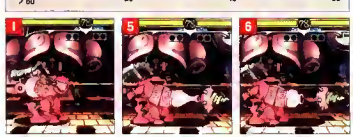
メタルブレイカーV

METAL BREAKER V（金属の破砕槌V）

右腕を巨大なドリルに変形させて前方へ射出する。射出といっても飛んでいってしまうワケではなく、すぐに手元へもどってくる。

攻撃値	18(8+12)
ゲージ増加量	21(8+12)
得点	1100(400+700)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11





ジャンプ

サイドアクシスF

SIDE AXIS F（側面の軸F）

右手をトゲ付きナックルに変形させて、前方へパンチをくりだす。ジャンプ弱攻撃にしては、攻撃判定がかなり短い。

攻撃値	10
ゲージ増加量	13
得点	600
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	4





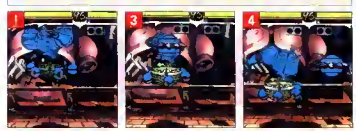
サイドドライバーS

SIDE DRIVER S（側面の動軸S）

右腕をトゲ付き円錐に変えて振りかざし、一瞬だけ射出する。地上の相手に当てたときのヒット効果はのけぞりだが……。

攻撃値	18
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



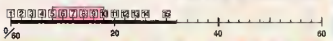


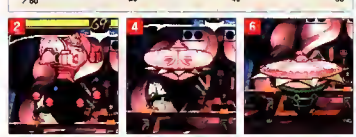
フライングソーW

FLYING SAW W（飛行するノコギリW）

全身を逆さ円錐状に変形させて、円盤のように回転しながらカッターで攻撃する。カッターの部分にのみ攻撃判定がある。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	15





立ち（近距離）

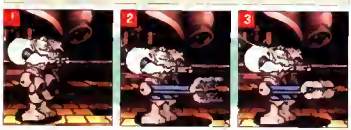
弱キック

スナッパーF
SNAPPER F(噛みつきF)

両足のヒザから、ワニ口のプライヤー（ペンチ）が伸びてきて、相手に噛みつく。スクワットしているようにも見える。

攻撃値	6
ゲージ増加量	6
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



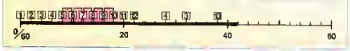


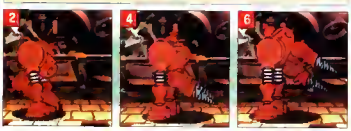
中キック

ツインオウルS
TWIN AWL S(一対のキリS)

両足をとがったドリルに変えて前方へ突きだしたのち、さらに腰を1回転させる。下段攻撃に見えるが、立ちガードでも防御される。

攻撃値	15(4+5+6)
ゲージ増加量	17(6+5+6)
得点	1000(300+300+400)
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	15





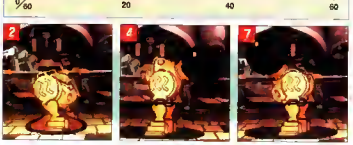
強キック

デスボールQ
DEATH BALL Q(死の球Q)

両手で体を支え、下半身を巨大な鉄球に変形し、肩を軸に1回転させる。空中の相手に対しては、ヒット効果がダウンになる。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(空中の相手にはダウン)
動作コマ数	11





立ち（遠距離）

弱キック

スナッパーF
SNAPPER F(噛みつきF)

近距離立ち弱キックと同じ技がでる。ただし、遠距離のほうは空中にいる相手が食らうと、「吹き飛び」ではなく「ダウン」する。

攻撃値	6
ゲージ増加量	6
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり(空中の相手にはダウン)
動作コマ数	5





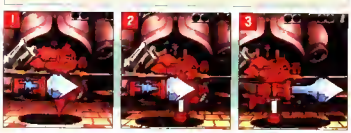
中キック

キルウェッジS
KILL WEDGE S(殺人くさびS)

左足を地面に突き立てて上体を固定し、右足を巨大な鋼鉄のクイ（くさび？）に変形させて、前方へ打ち込む。

攻撃値	16
ゲージ増加量	14
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



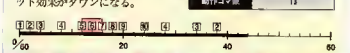


強キック

スイングディスクG
SWING DISK G(円盤振りG)

両手で体を支え、両足を円盤状に変形させて、前方へ大きく突きだす。空中の相手に対しては、ヒット効果がダウンになる。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(空中の相手にはダウン)
動作コマ数	13





PHOBOS

基本技(キック)

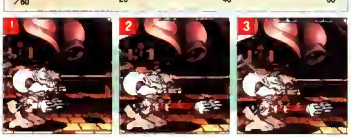
しゃがみ

アンダーロッドF

UNDER ROD F(下段の武装F)

両足のヒザからトゲを突きだす。しゃがみガード不可の技。フォボスの弱攻撃はすべて、連打キャンセルの受け付けがない。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



アンダーピニオンS

UNDER PINION S(下段のS)

両足のヒザを開き、トゲのついた円盤を前方へ突きだす。相手の立ちガードを無効化するほか、必殺技キャンセルが可能。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6



ヘビープライアSX

HEAVY PLIERS SX(猛烈なペンチSX)

両足をプライヤーに変形させてかがみ込み、左足→右足とかみつく。立ちガードを無効化し、右足の攻撃を食らった相手は転倒する。

攻撃値	18(6+10)
ゲージ増加量	18(6+10)
得点	1800(400+500)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(2ヒット目転倒)
動作コマ数	11



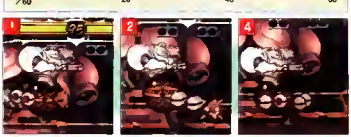
ジャンプ

チェインメイスF

CHAIN MACE F(鎖のつちはこF)

下半身の周囲をまわっている球体を集結、先端をトゲ付き鉄球に変形させて突きだす。これによく似た技を前作でも使っていた。

攻撃値	10
ゲージ増加量	11
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6



チェインメイスS

CHAIN MACE S(鎖のつちはこS)

下半身の周囲をまわっている球体を触手のようにつなげ、先端をトゲ付き鉄球に変形させて、大きく横に振り回す。

攻撃値	85
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



パワードギアZ

POWERED GEAR Z(動力電動機Z)

後方へ引いた下半身を巨大なトゲ付き円盤に変形させたのち、前方へ振り下ろす。強攻撃にしては、攻撃後の硬直時間が短い。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8



弱キック

中キック

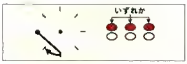
強キック

●必殺技

ジェノサイドバルカン

GENOCIDE VULCAN(殺りくのバルカン砲)

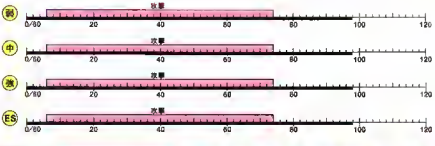
←↓↙＋Ⓟ



空中ガード可能

右手を変形させてアッパーを振り上げ、斜め上へレーザーを撃つ。アッパーがヒットしたら、相手を無防備状態にして上空へ持ち上げ、レーザーをヒットさせたあとに、バルカンの連射をたたき込む。攻撃値は、アッパーが1、レーザーが1、バルカンが1×11＋8になっている。

なお、レーザーで飛び道具を消すことはできない。



	弱	中	強	ES
攻撃値	20(1×13+8)			32(1×25+8)
ゲージ増加量	8			8
得点	1000(100×13+500)			3000(100×25+500)
相殺ヒット/ガード回数	14/2			26/2
ヒット効果	ダウン(空中連続ヒットあり)			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	28			40

ES時

アクションはノーマル時と同じだが、最後のバルカンの攻撃回数が倍の24発に増えている。





▲腰を落として右腕を引き　▲手を変形させて振り上げる　▲アッパーがヒットしたら　▲相手を上空へ持ち上げて　▲レーザーで捕らえたあと　▲バルカンを12発たたき込む

アッパーが空振った場合

アッパーが空振ると、約1秒間レーザーを斜め上へ照射して、そのレーザーを空中で食らった相手に、バルカン12発をたたき込む。この場合、アッパーのぶんだけ攻撃回数は減る。



●特殊技(投げ技)

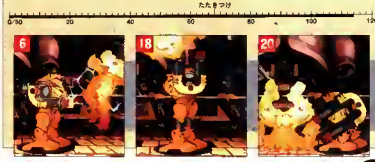
マグネットスラム

MAGNET SLAM(磁力のたたきつけ)

相手の近くで
←or→＋中or強Ⓟ

両腕を磁石に変形、相手を磁力で引きつけ、かつぎ上げたのちにうしろを向いて、後方の地面へたたきつける(レバー方向に関係なく、かならず後方へ投げる)。投げたあとの追いうちは、相手の行動しだいで当たる。

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	900
間合い	40ドット
動作コマ数	24



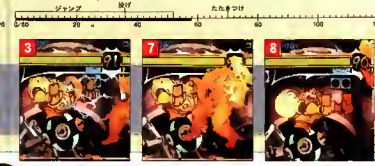
スカイキャプチャー

SKY CAPTURE(大空の捕獲者)

お互い空中にいるとき
相手の近くで
↑以外＋中or強Ⓟ

地上の投げと同様に、両腕を磁石に変形させて磁力で相手を引きつけたあと、前方へ弾き飛ばす。フォボス本体は反動で後方へ流されて着地する。投げたあとの追いうちは、相手の落下を待ってだせば確実にキマる。

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	900
間合い	36ドット
動作コマ数	12



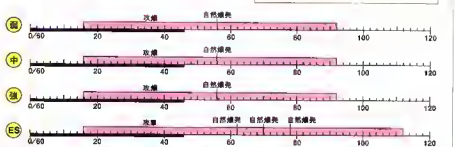
マイトランチャー
MIGHT LAUNCHER(強力な発射装置)

↓↘→＋K

空中ガード可能

ヒザから爆弾を発射。爆弾はゆるやかな放物線軌道で飛んでいき、飛び道具や相手、または地面に当たると爆発して爆炎を発生する。爆炎は約0.6秒間残りつづけ、食らった相手を燃やしてダウンさせる（ESで燃やした場合にかぎり、追いうち攻撃の追加も可能）。なお、爆弾は相手のノーマルの飛び道具を相殺できるが、ES飛び道具は消せない。





	弱	中	強	ES
攻撃値	18			30(10×3)
ゲージ増加量	6			0
得点	1000			1100(100×3)
最大ヒット数/ダメージ回数	1/1			3/3
ヒット効果	燃焼ダウン			燃焼ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	23			23

◀Mサイズの爆弾を射出。射程距離は3分の2画面くらい

◀Lサイズの爆弾を射出。射程距離は5分の4画面くらい



▲体を後方に倒してヒザを開き

▲ヒザの部分を砲塔に変えて

▲Sサイズの爆弾を前方へ射出

▲一定距離進むか何かに衝突すると爆発

▲爆炎を宙ちうと燃えてダウンする

ES時

LLサイズの爆弾を射出。射程距離は1画面くらい。着弾すると爆発が周囲3か所に連続発生する。



攻撃判定は爆炎にある

爆弾はあくまで爆炎(攻撃判定)を発生させるための装置。相殺されても、爆炎が相手を攻撃するぞ。



▲爆炎のカスでさえ

▲触れると燃える

バリアントブレードV
VARIANT BLADE V(変化する刃V)

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋K

両腕をブースターに変形させて、前方ダッシュから斜め上に上昇飛行、目標地点の真上で両足を鋭利な刃物に変えて、降下攻撃する。コマンドを入力した瞬間に相手がいた場所を目標地点として、そこへ向かって飛んでいく。

攻撃値	7
ゲージ増加量	10
得点	400
攻撃回数	1
動作コマ数	32



ES時

まずはノーマル時と同じように目標地点へ飛行、攻撃する。そのあと、噴射を停止して少し上昇→再度噴射して降下攻撃、を4回くり返す。飛行距離の制限はなく、かならず目標地点まで飛行する。

攻撃値	18(7+3×4)
ゲージ増加量	7(3+1×4)
得点	1200(400+200×4)
攻撃回数	5
動作コマ数	40



プラズマビーム

PLASMA BEAM（プラズマ光線）

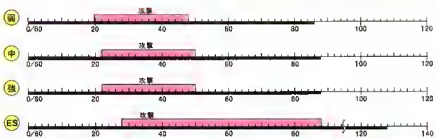
↓↘→＋Ⓟ



空中ガード可能

額からビームを約0.5秒間射出。相手の飛び道具をカキ消し、食らった相手を凍結させる。空中で食らった相手は凍結後ダウンするが、追いうちは空振る（ESでダウンさせたときのみ可能）。弱中強で、ビームを撃つ方向の選択可能。

ビームは本体と直結しており、相手に当たるとゲージが増加し（反動もある）、本体が攻撃を受けると消滅する。



	弱	中	強	ES
攻撃値	18			27～30(8or10×3)
ゲージ増加量	15			15
得点	1000			1500～1800(500or600×3)
相殺ボム/ゲ対回数	1／1			1／3
ヒット効果	凍結			凍結(空中連続ヒットあり)
動作不能	25			80

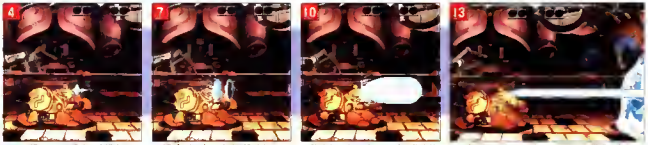
プラズマビームで飛び道具を消しつつ攻撃できる

相手の飛び道具をビームで消しても、攻撃判定が消えない。ただし、貫通型飛び道具（レーザー系）とはぶつかり合わずに、おたがいが通り抜けてくる。



弱

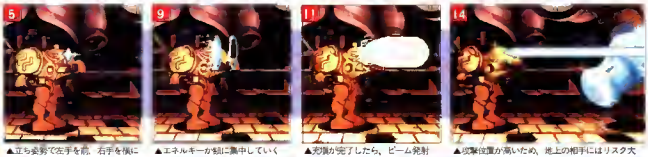
低姿勢で前方にビームを発射。攻撃中は姿勢が低くなっており、相手の攻撃を回避しつつ当てることも可能。



▲その場にかかみ込んで身構える　▲額（ひたい）から光が発生して　▲膨大なエネルギーが一点に集まり　▲1本の細いビームになる。食らった相手は凍結

中

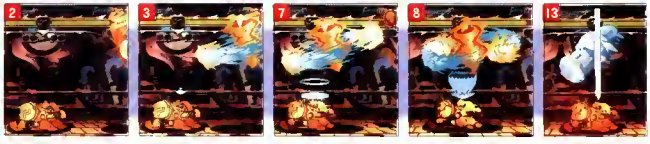
立ち姿勢で前方にビーム発射。高い位置をビームが走るため、空中の相手に当たりやすいが足元にスキが。



▲立ち姿勢で左手を前、右手を横に　▲エネルギーが額に集中していく　▲充填が完了したら、ビーム発射　▲攻撃位置が高いため、地上の相手にはリスク大

強

低姿勢で真上にビームを発射。上方に対しては、見た目より攻撃範囲が広い。逆をいうと、上以外はスキだらけ。



▲その場でかがむのは弱と同じ　▲身構えたあと顔を上に向けて　▲あとは弱や中と同様に充填し　▲一点に絞り込んで開放する　▲真上にだけ効果がある

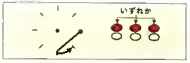
ES時

両腕を砲塔に変形させて、3発当たる極太ビームを発射する。1発の攻撃値が9か10かは、当ててみないとわからない。



リフレクトウォール
REFLECT WALL(反射する壁)

→↓↘＋Ⓟ
(ガードキャンセルでのみ使用可能)



ガードキャンセルに使用可能　空中ガード可能　ES版なし

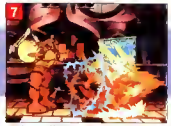
ガード時に使用する光のフィールド（カベ）を、突き放すように前方へ飛ばすガードキャンセル専用技。食らった相手は、画面端あたりまで押し返されてしまう。

この技でのみ、空中でガードキャンセルが可能。受け付け時間も、ガード直後から約0.3秒間と広い。なお、空中で食らった相手はダウンするが、追いうち攻撃はだせない。

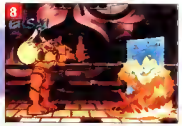


攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	ヒット効果	動作コマ数
1	7	100	1／1	のけぞり	8


▲防御中にコマンドを完成させる



▲ガードに使用していたカベを飛ばし



▲食らった相手を遠くまで突き放してしまう

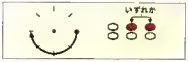
空中リフレクトウォール

空中でだした場合、ちゃんと下半身が空中移動形態に変形している。性能は通常と同じ。


▲受け時間に余裕があるのが強み

サーキットスクラッパー
CIRCUIT SCRAPPER(周回させる始末人)

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強Ⓟ



両腕を巨大な磁石に変形させて相手を吸いつけたら、腰を軸に上半身を回しつつ、投げの本体的な動作を開始する。まずは、1回転目で強力な磁場を発生させて相手を上空へ飛ばし、2回転目で磁場をカットする。3回転目で腕をもとの形にもどすと、ちょうどそのころ、落ちてきた相手が地面に激突する。投げたあとの追いうちはギリギリ間に合う。

ところで、中or強攻撃でボタンを入力する必殺投げ（例をあげると「→↘↓↙←＋中or強Ⓟ」）をES版にするときは、かならず「→↘↓↙←＋中強Ⓟ連打」にしなければコマンド成功と見なしてくれない。注意しよう。



	攻撃値	ゲージ増加量	得点	投げ間合い	攻撃回数	動作コマ数
ノーマル	16	12	900	48ドット	1	48
ES	2(5×2+16)	0	100(30×2+100)	48ドット	3	92


▲投げ間合いは平均レベル



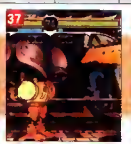
▲相手を磁力で吸いつけたら



▲磁場を発生させて上空へ



▲頃合いを見て磁場をカット



▲上空から相手が降ってきて



▲そのまま地面に激突する

ES時

まずはノーマル時と同じように相手を吸いつけたあと、後方→前方と1回ずつ地面にたたきつけ、そののち上空へ飛ばす。最初にたたきつけるぶん、攻撃値が高くなる。











コンフュージョナー
CONFUSIONER(混乱誘発人)

→↓↘＋K K同時押し



空中ガード可能

右腕から弾を発射し，食らった相手にクリスタル状の装置を付着．約4．7秒（60分の280秒）間，強制的に宙に浮かせる（短縮は不可能）．弾は通常の飛び道具とぶつかればかならず相殺し，貫通型飛び道具はスリ抜けていく．

攻撃

0/60	20	40	60	80	100	120

攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
11	0	600	1／1	10



▲右腕を後方に大きく引いて　▲青く輝く球体を前方へ射出する　▲食らった相手は強力な電磁気に捕らわれて　▲むりやり上空へと連れ去られたのち　▲重力制御球がつく

混乱状態の相手の特徴

効果時間中は攻撃を当てて落としても，すぐに浮上してしまう．また，宙に浮いているときの位置判定は空中だが，立ち（レバー中立）の基本技をだせる．



ファイナルガーディアン
FINAL GUARDIAN(究極の守護者)

→↘↓↙←＋K K同時押し



空中ガード可能

前方の広範囲を攻撃する．攻撃判定は爆発にのみあり，フトコロにもぐり込まれるといっさい攻撃が当たらない．また，爆発で飛び道具は消せない（スリ抜ける）．本体がダメージを受けた時点で技は中断される．

発射 攻撃 発射 発射 発射 発射 発射 発射 発射

0/60	20	40	60	80	100	120

攻撃値	ゲージ増加量	得点	最大ヒット/ケズリ回数	動作コマ数
30(10×3)	0	1800(600×3)	3／3(空中連続ヒット有り)	30



▲両腕を地面に下ろして変形開始　▲下半身を後方へと回転させたら　▲地面にうつぶせになり土台固定　▲両足が2本の砲塔に変形して　▲前方斜め上から攻撃を開始する



▲射撃した先につぎつぎと爆発が発生　▲徐々に射撃する角度を下げていき　▲前方まで射撃したら今度は上へ切り返す　▲射撃が1往復すると攻撃体制を解除する

知られざる当たり判定の世界❷

ドノヴァン　立ち中パンチ

● ここでは165ページと対照的に「弱い」技を紹介しよう。まずはその代表者，主人公・ドノヴァン。しゃがんでいる相手に当たらないと思ったら，こんな場所に攻撃判定が……。



ドノヴァン　立ち強パンチ

● こちらはもっと圧巻。一瞬だが，剣にまで食らい判定がある。さすが精霊（ソードエレメンタル）に食らい判定をもつ男。フェリシアと比較して，枕を涙で濡らそう。



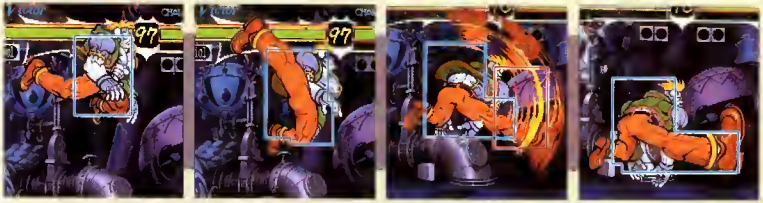
パイロン　立ち中キック

● しゃがみガード不可のカカト落とし，立ち中キック。足を振り上げる動作はまさにフェイントで，4枚目のポーズにたどり着くまでは，どこにも攻撃判定を持っていない。



ビクトル　ジャンプ中キック

● ハデに残像が描かれている技は，得てして攻撃判定が小さいようだ。この技も，発の上半分に攻撃判定はまったくない。まあ，それでも強い部類に入る技のようだが。



PYRON
パイロン





宇宙の支配者

惑星ヘルストームで誕生したパイロンは、全宇宙を支配するために最強の力を与えられた知的エネルギー生命体である。よってこの世に存在するものはすべてパイロンに従わねばならないのが秩序であり、ダークストーカーズの存在など許されざるものなのである。知的エネルギー生命体であるパイロンの身体は本来目に見える固体ではないのだが、今回のダークストーカーズとの戦いの場では“地球のルールで戦うため”に人間の姿を装っている。





CHECK

世界一と宇宙一 さて，どちらがオモシロイ?

もともとは精神体なので，フォボスとはまたちがった変形を行なう。取り憑きで「ムンクの叫び」をマネたり，電撃で「パイロン星座」を表現したりと，ちゃんとウケも狙ってくれる。



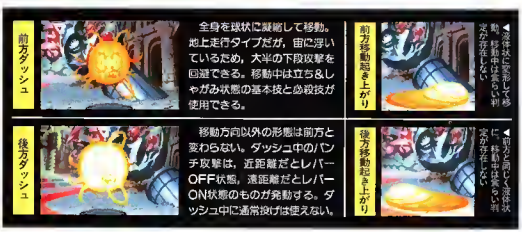
◀パイロンの前転は，基本的にからのゆらめきをモチーフにしている



▶前方移動技，コスモディスラプションは攻撃性の高い突撃だ

STAGE(宇宙／ヘルストーム星)





THE ART OF PYRON

※★マークがついているのは「ハンター」で新登場したポーズ

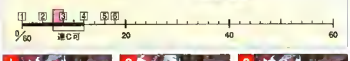


弱パンチ

フレイムテイル
FLAME TAIL(火炎の尻)

その場に立って、残り火を発する左ジャブをくりだす。攻撃速度が速く、連打キャンセルの受け付け時間も長いため、連発しやすい。

攻撃値	6
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6

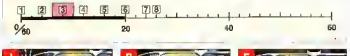




フレイムヘッド
FLAME HEAD(火炎の源)

前方へ踏み込みつつ左ジャブ。攻撃中は前進するが、連打キャンセル不可のため、連発して相手を押しつづけることはできない。

攻撃値	6
ゲージ増加量	9
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





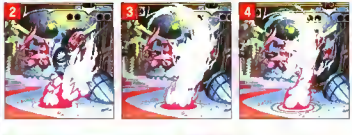
中パンチ

ソルブレイズ
SOL BLAZE(太陽の激発)

プロミネンスのように噴き上げるアッパー。4まで攻撃判定が持続するが、必殺技キャンセルが可能なのは3のポーズのときだけだ。

攻撃値	15
ゲージ増加量	12
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	3のときのみ○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11





ブラストブレイズ
BLAST BLAZE(一神の火炎)

前方へ踏み込みつつ、炎を噴出するように燃え上がるパンチをくりだす。チェーンコンボ以外でのキャンセルはできない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11





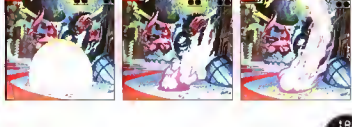
強パンチ

ノヴァプロミネンス
NOVA PROMINENCE(新星の紅炎)

全身を炎に変えて、下から噴き上げるようにアッパーをくりだす。攻撃判定が2回出現し、2発目の攻撃を食らった相手は吹き飛ぶ。

攻撃値	20(8+12)
ゲージ増加量	23(11+12)
得点	1200(500+700)
最大ヒット回数	2
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(2ヒット目吹き飛び)
動作コマ数	15



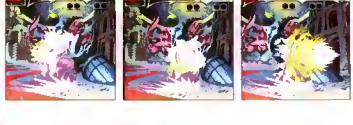


メテオデストロイ
METEOR DESTRO(流星の破壊)

前進しながら爆発的な炎をはなつ。攻撃判定が5回出現するが、3発目以降は食らった相手が吹き飛ぶため、すべてはヒットしない。

攻撃値	22(4×2+14), 14, 14
ゲージ増加量	25(7+4+14), 17, 17
得点	1400(300×2+800), 800, 800
最大ヒット回数	3
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(3ヒット目吹き飛び)
動作コマ数	22



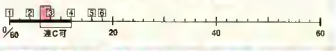


しゃがみ

シャインエッジ
SHINE EDGE(光輝の刃)

しゃがんだ姿勢で左ジャブをくりだす。攻撃速度や連打のしやすさ、パンチのあとに残り火がでる点などは、立ち弱パンチと同じ。

攻撃値	8
ゲージ増加量	7
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	8





ジャンプ

メテオアタック
METEOR ATTACK(流星攻撃)

右パンチをだして、そのまま跳んでいく。別の技への切り替え可能。レバーを↓要素に入力しながらだすと、急降下しつつ攻撃する。

攻撃値	8
ゲージ増加量	8
得点	500
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	5



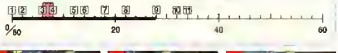


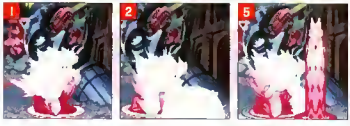
弱パンチ

ボイルドピラー
BOILED PILLAR(煮えたぎる柱)

コブシを地面にうちつけて、小さな火柱を噴き上げる。見た目は足元からの攻撃だが、立ちガードを無効化することはできない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	10
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11





メテオバスタード
METEOR BASTARD(流星のバスタード)

熱風を噴出する右パンチ。レバー↓要素+Ⓟで急降下攻撃に変化。なお、変化させるとしゃがみガードでも防がれるようになる。

攻撃値	14
ゲージ増加量	12
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



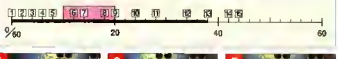


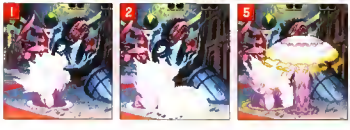
中パンチ

ニュークリアエラプト
NUCLEAR ERUPT(核の爆発)

コブシを地面にうちつけ、マグマのような火柱を噴出。食らった相手を吹き飛ばす。攻撃判定は、カサの部分にだけある。

攻撃値	19
ゲージ増加量	22
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	吹き飛び
動作コマ数	15



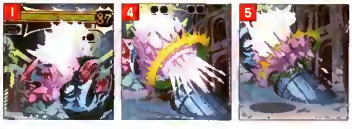


メテオマグニファイ
METEOR MAGNIFY(流星の拡大)

急降下攻撃をガードされると、強制的に技の動作が終了するため、直後から別の技(必殺技も)をだせるようになる。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	6





強パンチ

弱キック

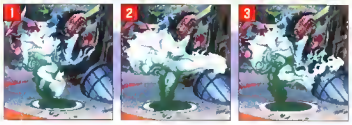
立ち（レバー中立or後方）

コスモライン
COSMOLINE(宇宙の外郭)

左足を上げて前方へ蹴りをはなつ。技の動作の大半を、チェーンや必殺技、連打などのキャンセルを使用することで省略可能。

攻撃値	7
ゲージ増加量	6
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7





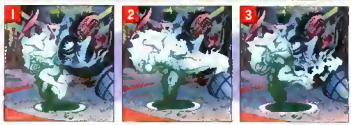
立ち（レバー前方）

コスモライン
COSMOLINE(宇宙の外郭)

近距離立ち弱キックと同じ、すばやいサイドキック。バイロンのキックの基本技は、間合いの遠近やレバーの前後では変化しない。

攻撃値	7
ゲージ増加量	6
得点	400
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



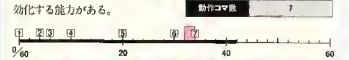


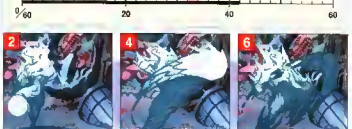
中キック

ネビュライメージ
NEBULA IMAGE(星雲の姿)

上段回し蹴り、と思わせてのカカト落とし。攻撃判定の出現が非常に遅いが、しゃがみガードを無効化する能力がある。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7

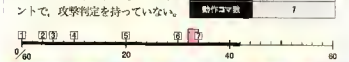


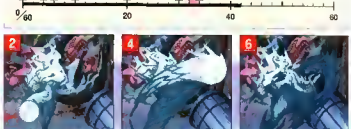


ネビュライメージ
NEBULA IMAGE(星雲の姿)

近距離の立ち中キックと同じ、しゃがみガード不可のカカト落とし。最初の振り上げる足はフェイントで、攻撃判定を持っていない。

攻撃値	15
ゲージ増加量	17
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



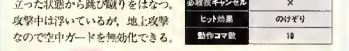


強キック

ユニバーサルメネイス
UNIVERSAL MENACE(宇宙の脅威)

体を回し、小さく跳ね上がって、立った状態から跳び蹴りをはなつ。攻撃中は浮いているが、地上攻撃なので空中ガードを無効化できる。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10

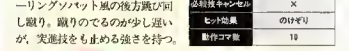




ユニバーサルメネイス
UNIVERSAL MENACE(宇宙の脅威)

近距離立ち強キックと同じ、ローリングソバット風の後方跳び回し蹴り。蹴りのでるのが少し遅いが、突進技をもまめる強さを持つ。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	10





PYRON

基本技(キック)

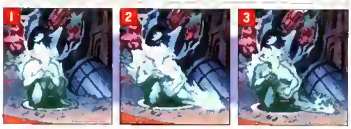
しゃがみ

グランドメルト
GROUND MELT(地表の溶解)

左足をスライドさせるように突きだす。立ちガードを無効化できるほか、連打キャンセルの受け付け時間が広く、連発が効く。

攻撃値	7
ゲージ増加量	8
得点	420
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7



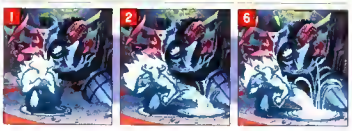


スプラッシュヒート
SPLASH HEAT(はねかける炎熱)

液体をそそぎ込むがごとく、足先に光がたまり、宙に飛び散る。立ちガードを無効化できるが、攻撃判定は一瞬しかでない。

攻撃値	14
ゲージ増加量	16
得点	800
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	11

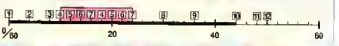


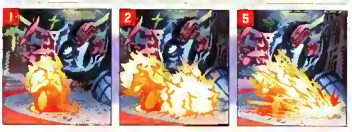


マグマトレイル
MAGMA TRAIL(マグマの軌跡)

踵り足を燃え上がらせて、前方へスライディング。立ちガードを無効化できる下段判定の攻撃で、食らった相手は転倒する。

攻撃値	17
ゲージ増加量	20
得点	980
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	転倒
動作コマ数	16



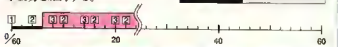


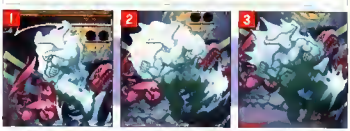
ジャンプ

ヘルストームファイア
HELLSTORM FIRE(ヘルストーム星の炎)

左足のヒザを突きだして、そのまま跳んでいく。途中で別の技に切り替えないかぎり、着地まで攻撃姿勢を維持する。

攻撃値	6
ゲージ増加量	10
得点	560
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	3



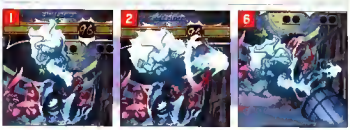


ヘルストームバーニング
HELLSTORM BURNING(ヘルストーム星の炎上)

横跳りをはなつ。跳り足からはエネルギーが噴出する。レバー↓要素に入れて技をだしても、パンチのような急降下攻撃はだせない。

攻撃値	16
ゲージ増加量	18
得点	900
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	7

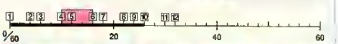


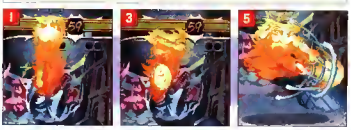


ヘルストームビッグバン
HELLSTORM BIGBANG(ヘルストーム星の大爆発)

足先からエネルギーを放出する、後方回し蹴り。立ち強キックと動作は同じだが、相手の攻撃を上からツブすような強さはない。

攻撃値	18
ゲージ増加量	21
得点	1000
最大ヒット回数	1
必殺技キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
動作コマ数	12





弱キック

中キック

強キック

必殺技

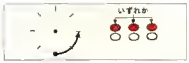
ソルスマッシャー
SOL SMASHER(太陽の強打)

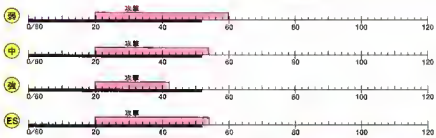
↓↘→＋P

空中ガード可能

火球を発射する。火球は徐々に加速しながら飛行していき、パイロン本体は反動で少し後方にズレる。食らった相手を燃やしてダウンさせるが、追いうち攻撃は当たらない(空振る)。本体がダメージを受けると、火球も消える。

弱中強で弾の軌道が変化。弱のみ前方へ向かい、中や強は曲線軌道で上方へ飛んでいく。





	弱	中	強	ES
攻撃値	18~10(※)	18~12(※)	18~14(※)	20~12(※)+3×2
ゲージ増加量	8			0
得点	900~500(※)	900~700(※)	950~800(※)	1100~700(※)+300×2
着地ガケ刻印量	1/1			3/3
ヒット効果	燃焼ダウン			燃焼ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	8			8

※……時間とともに低下

弱 or m

ノーマル(弱)よりも高速で前方に向かう、黄金のソルスマッシャーを発射する。ノーマルの飛び道具を打ち消して進み、パイロン本体がダメージを受けても火球が消滅しない。追いうち攻撃も当たるようになる。





▲両腕を後方に大きく引き

▲手にエネルギーを集約し

▲前方へふりかざして発射

▲灼熱の火球が加速しながら飛行していく

▲焦らった相手は炎に包まれて全身を焼かれる

弱中強による弾道の変化

地上ソルスマッシャーは、弱中強で弾の飛行方向が大きく変化する(なお、ES版の弾道は弱と同じだ)。ちなみに、中や強で相手の飛び道具と押し合うと、そのうちスペるようになり火球が上へ逃げてしまうぞ。



弱 加速しながら直進していく。敵のみが、正面へ向かう

中 徐々に上へ向かうような感じの曲線軌道をえがく

強 中の軌道に似ているが、もっと急速に上昇していく

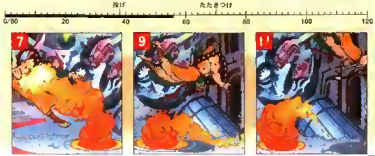
特殊技(投げ技)

コロナウィップ
CORONA WHIP(コロナのムチ)

相手の近くで
←or→＋中or強P

体を触手のように変化させて、相手をほうり投げる。コマンド入力時のレバー方向(←or→)が、そのまま相手を投げる方向になる。投げたあとの追いうちは、タイミングをはかってだせば確実に当たる。

攻撃値	18
ゲージ増加量	12
得点	900
間合い	40ドット
動作コマ数	14



ギャラクティックスルー
GALACTIC THROUGH(銀河の通過)

お互い空中にいるとき
相手の近くで
↑以外＋中or強P

腕にエネルギーを集中し、相手を地面にたたきつける。コマンド入力時のレバー方向で、相手を投げる方向の選択可能。投げたあとの追いうちは、相手が電前の回避方法をとってもギリギリ間に合う。

攻撃値	16
ゲージ増加量	12
得点	800
間合い	38ドット
動作コマ数	8~(落下)



空中ソルスマッシャー
AERIAL SOL SMASHER

空中で ↑↗→＋(P)

空中ガード可能

斜め下へ火球をはなつ。攻撃値やヒット効果は地上ソルスマッシャーと同じだが、地面に着弾すると消えてしまう。ただし、ES版の場合は着弾地点に火柱をあげる。火柱は攻撃値20で、空中ガード不可能。ESの火球は、弱ではなく相手に当たっても消滅せずに着弾→火柱と変化できるので、空中ESソルスマッシャーの最大攻撃値は20＋5＋20＝45。

	弱	中	強	ES
攻撃値	16～14(＊)	16～13(＊)	16～12(＊)	20～12(＊)＋5×2，火柱20
ゲージ増加量	6			6
得点	500～400(＊)	600～700(＊)	800～800(＊)	1100～700(＊)＋400×2，火柱1100
最大ヒット/ダメ回数	1／1			3／3
ヒット効果	燃焼ダウン			燃焼ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	8～(落下)			8～(落下)

＊……時間とともに低下

ES時

軌道以外は地上のES版と同じだが、着弾すると火柱をあげる。火柱の出現時間は約0．6秒だ。





▲右腕を前方斜め下へかざす　▲地上のようなハデさはない　▲右手にエネルギーが満ちて　▲球状に放物線軌道を描いて火球が飛下　▲水平は反動で後方へ流されつつ、落下する

弱中強による弾道の変化

空中ソルスマッシャーの場合、弱中強で火球の軌道はほとんど変化しない。大きな変化が現れるのは、むしろ「弾速」のほうだ。なお、弱中強の速度のちがいは通常の逆で、弱が速く、強が遅い。ES版は、強と同じ軌道&速度だ。



弱 射程距離は画面半分くらい。火球の飛下速度は最速

中 弱よりも（幾分に）ゆるやかな放物線軌道で飛下する

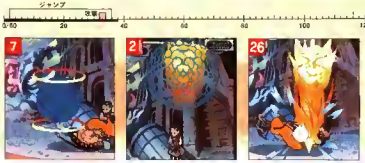
強 ほぼまっすぐ斜め下へ向かう。飛下速度はもっとも遅い

スターダストシュート
STARDUST SHOOT(星くずの射撃)

相手が転倒
もしくはダウン中に
↑要素＋(K)

まずは、コマンドを入力した瞬間に相手がいた場所を捕捉する。空間へと消えたり、捕捉地点の真上に出現、足を下にしてドリルのように相手をつらぬく。捕捉距離の限界はなく、お互い画面端の状態でも届く。

攻撃値	1(3×3)
ゲージ増加量	8(8+1×3)
得点	800(200×3)
攻撃回数	3
動作コマ数	51



ES時

バイロンの体が金色に光って捕捉地点の真上に出現し、攻撃する。攻撃回数はノーマル時の倍の6回だ。そのほかの捕捉能や攻撃が届くまでにかかる時間などは、ノーマル版と同じ。

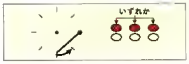
攻撃値	16(3×6)
ゲージ増加量	8(1×6)
得点	1200(200×6)
攻撃回数	6
動作コマ数	54



ゾディアックファイア

ZODIAC FIRE(黄道帯の炎)

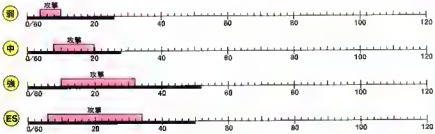
→↓↘+P



ガードキャンセルに使用可能

全身を炎のリングに変えて突進攻撃。地上攻撃なので相手の空中ガードを無効化し，食らった相手をダウンさせる。追いうち攻撃を追加することも可能。

弱中強で攻撃時間＆突進距離が変化。弱だと攻撃時間は一瞬で（スタート時の距離でさえ相手に届かない）突進距離も短いが，強ならお互い画面端でも攻撃が届く。



	弱	中	強	ES
攻撃値	10			30(6×5)
ゲージ増加量	15			15(3×5)
得点	1000			2000(400×5)
着地ガード/ゲスト回数	1/1			5/15
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	6	6	18	18

ES時

パイロンの体が金色に光り，強よりも高速かつ遠くまで突進していく。攻撃判定がつづくかぎり相手の体力をケズることができるが，ヒットした場合は，5発ヒットした時点で相手の食らい判定が消えてしまう。





▲突進を開始。後方へとそり返り　▲ブリッジするように体を丸めて　▲回転しながら体当たりを仕掛ける　▲突進が終わる前に攻撃体制を解除　▲動作が終了するまでは止まれない

オービターブレイズ

ORBITER BLAZE(旋回する火炎)

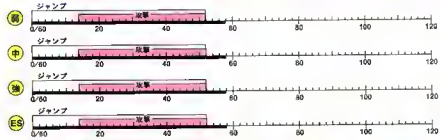
空中で↓↙←+K



空中ガード可能

両足を炎に，体をコマの軸状に変えて，回転しながら前方へ飛行していく。飛行中は徐々に降下していき，地面に降り立った時点で技が終了する。食らった相手はダウンするが，追いうちが可能かどうかは状況しだい。

弱中強で回転速度と降下角度が変化。弱なら低速回転で早く降下するが，強は高速回転でなかなか降下しない。

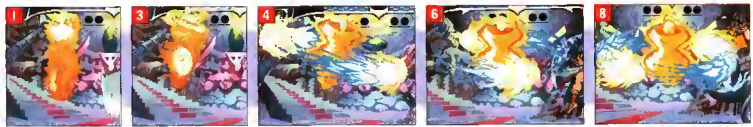


	弱	中	強	ES
攻撃値	10			25(5×5)
ゲージ増加量	15			10(2×5)
得点	1000			1500(300×5)
着地ガード/ゲスト回数	1/1			5/10
ヒット効果	ダウン			ダウン(空中連続ヒットあり)
動作コマ数	11			11

ES時

パイロンの体が金色に光り，強と同じ角度で高速飛行していく。連続ヒットは5発まで(その時点で相手の食らい判定が消えるため)だが，ケズリは着地するまで何発でもOK。そのため，数字に大きな差がでる。





▲その場で止まって横回転　▲左足を後方から振り回し　▲変形。回転しつつ前方へ飛行していく　▲炎の弾と化した両足に攻撃判定がある　▲降下して着地するまでが攻撃時間だ

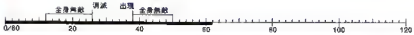
ギャラクシートリップ
GALAXY TRIP(銀河旅行)

←↓↙＋P or K
(押したボタンで出現地点を指定)



ES版なし

指定した位置へテレポートする。全身が青い球体に完全に包まれてから、出現地点で全身が見えるようになるまで完全無敵。動作コマ数は23。





◀出現に備え、全身を青く球体で包み込んで

◀完全無敵状態へ移行。空間の中に消えていく

◀消えてから一定時間後に出現

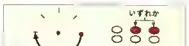
ボタンによる出現地点のちがい

ギャラクシートリップの出現地点は、六つの攻撃ボタンのうちのいずれかひとつを押すことで指定できる。それぞれの出現地点は下の写真のとおり。操作しているパネルのボタン配置が、そのまま出現地点の位置と符合する点に注目。

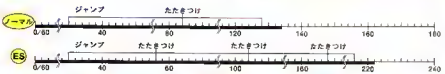


プラネットバーニング
PLANET BURNING(惑星の燃焼)

相手の近くで
→↘↓↙←＋中or強P



自ら球体に変形して相手を閉じ込め、宙に舞い上がったのち急降下、地面にたたきつける。投げたあとの追いうちは、間に合わないと思っていい(特定の相手が、画面端で後方起き上がりしないかぎり無理)。



	ノーマル	ES
攻撃値	20	30(15×2+20)
ゲージ増加量	12	0
得点	1100	1700(300×2+1100)
投げ間合い	48ドット	48ドット
攻撃回数	1	3
動作コマ数	48	70

ES時

画面内を跳ね回るように舞い上がる一攻撃を3度行なう。舞い上がる高さは、最初は低く、つぎは少し高く、最後はノーマル時と同じになる。




▲平均レベルの投げ間合いだ



▲左手で相手を掴んだら



▲相手を包み込む球体へ変形



▲フワリと舞い上がっていき



▲上空から急降下して地面へ



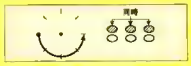
▲相手だけダメージを受ける

コスモディスラプション

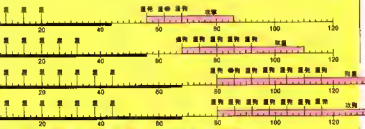
COSMODISRUPTION（宇宙の崩壊）

空中ガード可

←↙↓↘→
＋Ｐ Ｐ同時押し
（Ｐを押している長さで技が4段階に変化）



画面上に小さな光弾が散り，約0.8秒後，出現した順に大爆発を起こす。コマンド入力のさいに㋐を押しつづける時間で，攻撃の形態（星座の形）を4種類から選択できる。攻撃値は爆発の瞬間が10で，時間とともに9→8と減少していく。5発までの空中連続ヒットあり（ただし，食らっている最中の相手に別の攻撃を当てた場合，6発以上ヒットするときもある）。余談だが，爆発中相手は前進と後退ができなくなる（ガードポーズになるため）。



攻撃値	1発につき10，5，8
ゲージ増加量	0
得点	1発につき630，980，560
最大ヒット／ケズリ回数	3→3／3→7（空中連続ヒットあり）
動作コマ数	本体14→23＋星42



▲右腕にエネルギー集中



▲前に振るうと星が送り



▲画面が暗転していく

三角定規座

～0.4秒未満

左上，下，右上に爆発が起きる。なお，光弾がひとつでも出現すれば，本体が攻撃を受けても全部そろって爆発する。



カシオペア座

0.4秒以上～約0.67秒未満

Wの字に配置されて，左から順に爆発していく。どの星座もそうだが，爆発中，相手は前進と後退ができない。



オリオン座

約0.67秒以上～約0.93秒未満

1画面の半分を使い，中央に三つと四隅のカドに光弾が並ぶ。ほかの星座にくらべて，狭い範囲に爆発が集中する。



おおぐま座（北斗七星）

約0.93秒以上（1.20秒経過以上動作終了）

左から右へ幅広く並ぶ。爆発は7発だが，5発ヒットした時点で相手の食らい判定が消えるため，それ以上のヒット数は無理。



エンディング・ギャラリー

戦いを終えたダークストーカーズは、その後どのようになっていくのだろうか。全エンディングをここに完全再現してみる。

ドノヴァン



「(……ばかな!? わたしの血が、モンスターどもと同じ血に……。)」

ドノヴァンの体は多くの返り血をあび、すでにダークストーカーズそのものになってしまっていた。



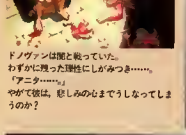
あふれる涙……。

アニタは、人の心をとりもどした。



ドノヴァンが姿を消して、10年がたった。

「ときどき思い出す、あのひと……。今、どこにいるのかしら?」



ドノヴァンは闇と戦っていた。

わずかに残った理性にしがみつき……。

「アニタ……。」

やがて彼は、悲しみの心までうしなってしまうのか?

レイレイ



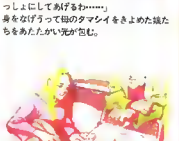
「オカアサン……。みんな、やっつけたよ……。オカアーサン……。」

ダークストーカーズをすべて倒したレイレイたち。しかし、その命も今、つきようとしていた。



「レイレイ、リンリン。私のために……ありがとう。せめてもういちど、あなたたちをいっしょにしてあげるわ……。」

身をなげうって母のタマシイをきよめた姉たちをあたたかい光が包む。



「……オキャー!!」

「ホラあなた、かわいい女の子よ」

ふたごとして転生した2人には、幸せが約束されることだろう。

転生した2人はすくすくと育ち、美しい娘になった。

16才の誕生日の夜、2人は同じ夢を見る。

見知らぬ、しかしどこかなつかしく、あたたかい日生える3人のあたたかな食卓が、かたりかけてくる。

「あなたたちに託している力が、よみがえる時がきました。

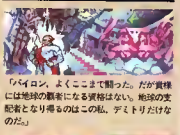
よいことに使うのですよ……。」

その日、2人はふしぎな力が何にやどるのを感じ、胸を高鳴らせた。

「あのとき、誰だったのかしら。

あの3すがたカッコーは、当たこえて伝えられたのだ。

デミトリ



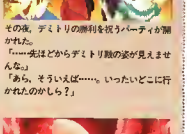
「バイロン、よくここまで闘った。だが貴様には地球の覇者になる資格はない。地球の支配者となり得るのは二の私、デミトリだけなのだ。」



その夜、デミトリの勝利を祝うパーティが開かれた。

「……先ほどからデミトリ殿の姿が見えませんな。」

「あら、そういえば……。いったいどこに行かれたのかしら?」



「我が永遠の支配とこの月の明かりに……。」



「闇にたたずむ光もまた真の光……。いずれ陽の光も我がものとなるであろう。」

その後、・・人間界での闇の世界を統べたデミトリはさらに力をおとめる、魔界に帰る。

かつて強さのう貴かし、人間界においやった男・・・魔王バリオーンをもすかめる。

しかし魔王バリオーンの姿はなく、魔界の王は次のアーンスランド家の当主がつとめていた。

「ほう、おまえがバリオールのかわりか?

まあいい、今こそ遥か昔の魔界戦争を決める時・・・いくぞ!」

「えぇ・・・のぞむところよ。」

魔に不滅界大戦はおよばれる。も彼の戦いの始まりであった・・・。

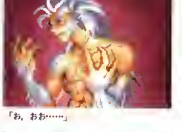
ガロン



「勝った。ついに勝ったんだ。考えてみれば長い旅だった。しかし、それもようやくここで終わるんだ……。」



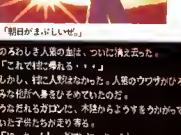
「呪いは己の限界を越えることによって消滅する……か、本当に俺の身体は元に戻るのか?」



「お、おお……」



「や、やった!」



「朝日がまぶしいぜ。」

のろわしき人狼の血は、ついに消え去った。

「これで妹に帰れる・・・。」

しかし、妹に人狼はなかった。人狼のウワサがひろまりみな他所へ暮らしそめていたのだ。

うなだれるガロンに、木陰からようすをうかがっていた子供たちが走り寄る。

「にーちゃん! ガロンにーちゃん!」

「帰ってきたんだね!」

ガロンはかけ寄る子供たちにかこまれ、目熱と涙ぐむ。

大変なのはこれから先。ダークストーカーズとして人を傷つけた罪をつぐない、ふたたび人間と幸せにくらせる日まで、ガロンの戦いは続く。

ルーマニアの森にひっそりとたつ、『闇の住人』の館。

夜ごとふきゃなうなりごえが水すをふるわせ、おとずれるものを言いようもしれぬ恐怖でつつむ。

いつのころからか、その館にすみついた魔物が、満月の明かりのなか窓におり、若い娘をさらっていってはその生き血をすするという・・・。

美しさある若者が館の近くまでいてみるのだが、そこにひそむ得体の知れぬ影におびえ、みな逃げ帰る。

そして口をそろえてこう言うのだ。

『おそろしく美しげな目をしたバケモノが、くらやみからじっとのぞいたりを・・・!』

ビクトル



「はかせ目をさませ。はかせのおかげで世界一強い男になれたんだ。それなのに、どうして置んでくれないんだ」



「ビクトル……」



「私はエミリー。父のことはもういいの……。ビクトル、これからは兄妹２人で暮らしましょう。」
そして、ビクトルとエミリーは彼女の家で幸せに暮らしました。



エミリーとの、しずかで幸せな生活。
はかせなきあと、ビクトルが初めて味わった悲痛・・・
「かなしみ」も、じょじょによくていった。
しかし、この暮らしもながくはつづかなかった。
「エミリー・・・どうしたエミリー？
うごけ、うごけ！」
突然、まったく動かなったエミリーをだきしめ、ビクトルは泣いた・・・。
エミリーもまた、ゲルデンハイムはかせが残した、人造人間だったのである。
ビクトルはエミリーを研究室のいすにのせ、来る日も来る日も、アラシとカミナリの音を待っている・・・。

ザベル



「ハーハッハッハッハ……。ザベルよ、よくやった。」
「オオッ、これはオリム様。後はダークストーカーをすべて倒した。約束のものを早くくれ。」
「おおっ。そうであったな。貴様の望みはより凶悪な力。今、与えてやるぞ……。それっ」



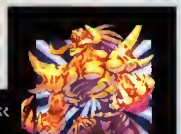
「グガアアアア……。そ、そうだ。ぉ。後の欲しかったのはこの力だ……ノ。
「ザベルよ、貴様の力。この魔王のために役立てるがよい。ハーハッハッハッハ。」



「この世で強いものは俺1人で十分だ……。」



「オノムを倒して他が闇の所主になってやる。フ、フハハハハ……」

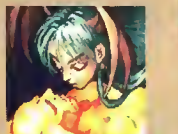


強大な魔力をえたザベルは、冥王オゾムにいどむべく魔界へとなだれこんだ。
「いくぜ ル・マルタ！」
「オッケイ」
しかしその暴走も、ル・マルタによって、すべてオゾムにつつみかけてあった。
「ククク、おろか哀まれり・・・こいザベルよ！
神上のタマシイ、食らってくれるお！」
冥王の誘いがけて突撃するザベル。
「最強は俺サマだ・・・これでもくらいな！！」

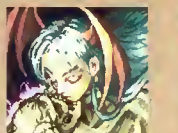
モリガン

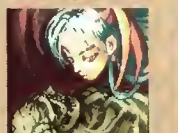


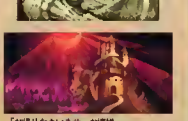
「かわいい悪魔だこと。バイロン、今からあなたにすてきな夢を見せてあげるわ。」



「この世で味わうことのできない最高の夢を。」







「お帰りなさいませ、お嬢様。」



「いつお戻りになられるのかヒヤヒヤしておりました。下界におりられたことが主人様に知られたら一大事。さいわいまだご主人様は目覚められておりません。ささ、今のうちに早く寝室へ……。」
「少し疲れたわ。ベッドの用意をしてちょうだい。」
「かしこまりました。」



「して、下界の様子はいかがでございましたか？」
「何も変わったことはなかったわ。少し羽を伸ばしてきただけよ。」









少しだけたおい休をよこたえ、モリガンは眠りについた。
またしばらく、つまらない毎日になるのかしら・・・
そんな思いを夢でまぎらわそうとした時、悲事のこえがよび掛けた。
「お姉様・・・モリガン様」
「どうしたの？　これから楽しい夢の時間なのよ」
「たった今・・・ご主人様が、おなくなりになられました」
「！・・・そう。
アーンスランド家も、ついに終るのね・・・」
しかし悲事は、うやうやしく告げた。
「いえ・・・次なる皇型は、あなた様でございます」

アナカリス





「第2 第3兵団全滅。敵軍はもう目の前です。」
「おのれー。もはやこれまでか……」
「あきらめるでない。」



「王ノ」「アナカリス王ノ　お目覚めになられたのですか。」
「うむ。しもべたちよ、心配をかけたな。私は闘いのため、この姫を殺さなければならなかったのだ。私がその闘いで手に入れた力、今ここに見せようぞ。」





「何だあの光は？」

フェリシア





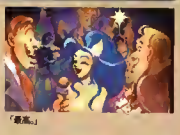
「フェリシアさん　おめでとうございます！これであなたが地球で一番強いことが証明されました。今のご気分は？」



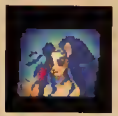
「姫が……消えた……。」



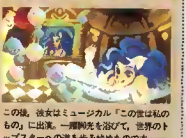
「彼の為、もう悲ずることはない。これからは5000年前の悪い遠り、彼のために闘い、そしてこの地を守って行くぞ。」
「アナカリス王ばんざーい！　アナカリス王ばんざーい！」



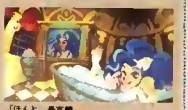
「最高。」







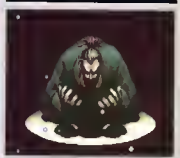
この後、彼女はミュージカル『この世は私のもの』に出演。一躍脚光を浴びて、世界のトップスターへの道を歩み始めたのです……。



「ほんと、最高♥」

・・・というワケで、ミュージカルスターになるっていうアタシの夢は、やっとかなったのです。
いまは『世界は私のものよワールドツアーの準備におわれそがし。
スターって、のんびりできないのよね・・・。
でも、たくさんのキットウーマンのトモダチができたし、もうさびしくなんかないわ。
天国のMAMAも見てね。アタシもっともっとシアワセになるから！
つぎはステキなLOVEでもしてみようかな？
じゃ、またネ♥

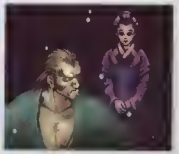
ビシャモン



「一体ワシは……、そうた、思い出したぞ。ワシは呪われた刀と鎧に操られ、殺人鬼となってしまったんだ……。」



「あなた。」



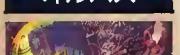
「おおっ、おまえはおりりん。ワシは多くの罪を犯してしまった……。その償いだ。これからは世のため人のためにこの命を捧げるぞ。」
「あなた……。」
「おりん。」



5000年前の世界に戻ったアナカリス。
魔力を活かにあったはずの弱のちみは、使大なフェラオの復活というきさきをうた。
人ぞにねかられるアナカリスの姿は神ぴくしく輝き、タマンがが本性不明のものであることを証明していた。
『祝こそ絶近・・・我こそ真理』
それから前百年にわたりアナカリスの国は栄えた。
しかしその事実を近期にっにとるさくはない。
いまもさぐその下に、かのエジプトのナイル文明をもしのいだ国か人知れずうもれている。

すべては幕事であった・・・。
ビシャモンはその後、おりんとともに全国を旅し人々の役に立つために力をつくした。
強は刀や武器をすて、ふたたび手にすることはなかったという。
呪いの三口ノ『ハンニャ』、血を吸う刀『鬼丸』は、ビシャモンのもとをはなれ、いずこかへと消え去った。
いまもまた、どこかで血をもとめ、闇をさまよっているのだろうか？

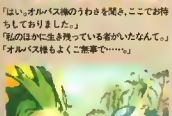
オルバス



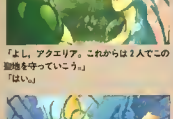
「私が生きているかぎりこの聖地は汚させん。き、君は？」



「はい。オルバス様のうわさを聞き、ここでお待ちしておりました。」
「私のほかに生き残っている者がいたんです。」
「オルバス様もよくご無事で……。」



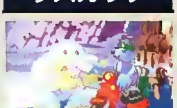
「よし、アクエリア。これからは２人でこの聖地を守っていこう。」
「はい。」



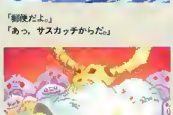
１年後、新たな聖地の守護者が誕生した。

水のたみは滅んでいなかった。
かつての仲間と再会したオルバスは、アマゾンのみずうみをあらたなセダンとして、王国復活にとりかかる。
オルバスはふと、みずうみのそこにせまいどうくつを見つけ、もぐってみる。
ふかく長いどうくつを２時間ばかりすすむと、さっきにあたりがぱっと明け、そこに、いままで見たこともないほど巨大なルアが水の泥にゆられてそだとていた。
オルバスは決意する、ここをふたたびこの地でのすみかにしよう・・・
故郷をおおうずうみ、オルバスたちが世界の主となる日も、そう遠くないであろう。

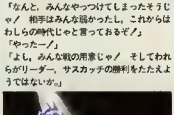
サスカッチ



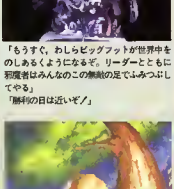
「御使だよ。」
「あっ、サスカッチからだ。」



「ねぇ長老、何て書いてあるんだよ。」
「早く教えてよ。」
「なんと、みんなやっつけてしまったそうじゃ／　相手はみんな強かったし、これからはわしらの時代じゃと言っておるぞ／」
「やったー／」
「よし、みんな戦の用意じゃ／　そしてわれらがリーダー、サスカッチの勝利をたたえようではないか。」

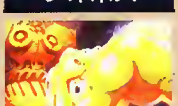


「もうすぐ、わしらビッグフットが世界中をのしあるくようになるぞ。リーダーとともに邪魔者はみんなのこの無敵の足でふみつぶしてやる。」
「勝利の日は近いぞ／」

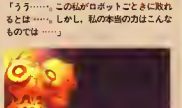


「ちぇすと―!!」

フォボス



「うう……。この私がロボットごときに敗れるとは……。しかし、私の本当の力はこんなものでは……」



「生命反応なし。任務は終了した。」



メキシコ、××遺跡。





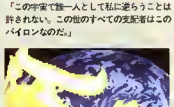
「自動修復機能作動。コレヨリ待機もーどニ移行スル。」



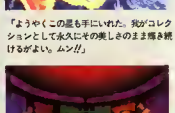
パイロン



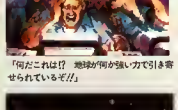
「この宇宙で唯一人として私に逆らうことは許されない。この世のすべての支配者はこのパイロンなのだ。」



「ようやくこの星も手にいれた。死がコレクションとして永久にその美しさのまま輝き続けるがよい。ムン!!」



「何だこれは!?　地球が何か強い力で引き寄せられているぞ!!」





短い戦いの時をおえて、パイロンは銀河をあとにこれからまた、久の遠くなる長い時間を、ひとり過ごさねばならない。彼の夢は永遠なのだ。
やがて彼はすべての星々を手に入れ、大宇宙の中なるだろう。
その時こそ、彼自身も『宇宙』とよぶ時から知放

ハナ息も荒く戦いの準備をすすめるビッグフット族。
必要なのは兵力だ。「うめよ、ふやせよ！」
やがて彼らの数は増え続け、食料が足りなくなる。
「このままじゃ、みんなハラすかせてまいっちまう！」
ところが、不覚にも人間につかまった仲間のひとりが、格闘のタイクウでかつかわれていることを知り、われもわれもと人間の前に姿を見せる。
「すべては世界セイフクのため・・・みてろよニンゲンども！」
「それにしても、このバナナってのはうめえなあ！」

ふたたび動きを止めるガーディアン［番人］たち。
もう彼らの守るべきものもいない。
そして数百年・・・。
彼らの中のメカが、待機モードのオフを告げた。
センサーが、地球上のすべてから、生命体の反応がゼロになったことを感知したのだ。
次々と地球をとびたつフォボスたち。新しいあるじと、街すべき惑星をもとめて。

SYSTEMS



基本ルール

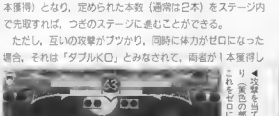
どのように闘い，どのように勝負を決するのか？

「ヴァンパイア ハンター」は，いわゆる対戦格闘ゲームの例にもれず，レバーとボタンで自分のキャラを操作して，相手のキャラと1対1で闘うことが基本ルールになっている。

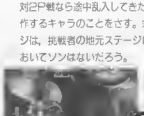
勝利を得るための条件は，攻撃を当てていくことで相手の体力をゼロにする「KO勝ち」か，試合ごとの制限時間が切れたときに自分の体力を相手よりも多く残している「判定勝ち」のどちらか。この条件を満たしたキャラは，そのラウンドの勝者（1本獲得）となり，定められた本数（通常は2本）をステージ内で先取すれば，つぎのステージに進むことができる。

ただし，互いの攻撃がブロックり，同時に体力がゼロになった場合，それは「ダブルKO」とみなされて，両者が1本獲得したことになってしまう。つまり，2本先取ルールで一方が1本獲得しているときに，ダブルKOとなった場合は，その1本獲得していたキャラが，つぎのステージへ進めるようになっているのだ。これは，時間切れのときに同者の残り体力が同じだった場合（ドロー）でも言えるのの注意しよう。

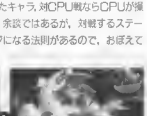
また，互いが1本ずつ獲得している状況で，ダブルKOかドローになると，強制的に挑戦者の負けと判定される。挑戦者とは，対2P戦なら途中乱入してきたキャラ，対CPU戦ならCPUが操作するキャラのことをさす。余談ではあるが，対戦するステージは，挑戦者の地元ステージになる法則があるので，おぼえておいてソンはないだろう。



◀攻撃を当てることに，体力ゲージの目盛り（黄色の部分）が少しずつ減っていく。これをゼロにすれば相手を1ラウンドとることができるのだ



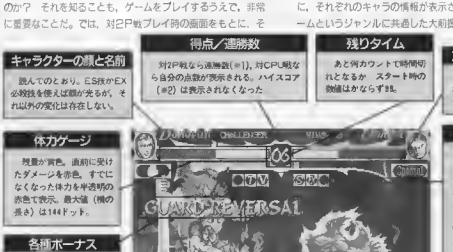
▲相手に勝つと，勝者の名前が大きく表示され，このような勝利ポーズをとる。さらに，各ステージとも，規定の本数を獲得すれば……



▲このような勝利グラフィック（パストアップ）とメッセージが表示されたあと，つぎのステージに進むことができるのだ

プレイ中の画面の見かた

画面に表示されている文字や記号が，どのような意味を持つのか？ それを知ることも，ゲームをプレイするうえで，非常に重要なことだ。では，対2P戦プレイ時の画面をもとに，それぞれの役割を説明していこう。なお，1P側は左，2P側は右に，それぞれのキャラの情報が表示される。これは対戦格闘ゲームというジャンルに共通した大前提だ。



キャラクターの顔と名前
読んでのとおり。ES技やEX必殺技を使えば顔が光るが，それ以外の変化は存在しない。

得点／連勝数
対2P戦なら連勝数（※1），対CPU戦なら自分の点数が表示される。ハイスコア（※2）は表示されなくなった

残りタイム
あと何カウントで時間切れとなるか　スタート時の数値はかならず99。

スペシャルストックゲージ
何回分のストックがあるかを数字で　それ以下はゲージで表示。詳細はP 198。

体力ゲージ
残量が黄色，直前に受けたダメージを赤色。すてになくなった体力を半透明の赤色で表示。最大値（残の長さ）は144ドット。

勝利マーク
獲得本数と，そのフィニッシュ方法を表示。それぞれの意味は以下のとおり。なお，V，S，ES，EXは，ケズリによるKOでもかまわない。
V…基本技，通常投げ
S…ES技やEX必殺技以外の必殺技，必殺投げ，追い打ち
ES…ES必殺技，ES必殺投げ，ES追い打ち
EX…EX必殺技（※3）
T…時間切れ勝ち
D…ダブルKO，ドロー

各種ボーナス
連続技やガードキャンセルなど，特殊な攻撃（※4）をした直後，その内容とボーナス点（対CPU戦のみ）が，画面外から流れるように表示される。▶P.222

オートガードの制限回数
オートガードモードを選択したキャラのみ，オートガードの制限回数が表示されるが，制限回数がゼロのときは「AUTO」の上に赤いバツ印が重ねられる。

ゲームの進行スピード
進行スピードがターボ（※5）の場合，ラウンド開始時に写真のような文字が表示される。
通常スピードのときは表示されない。



クレジット表示
対CPU戦のみ。クレジットがないと「INSERT COIN」を，あると「PRESS START」を表示。

（※1）連勝数と挑戦者

写真を見ればわかると思うが，挑戦者には「CHALLENGER」，勝ち抜いている側には「WINS」の文字と連勝数が表示される。連勝数は異色で表示されているが，挑戦者が1以上になると，数字だけ異色になる。具体的な意味は不明。単に目立つだけ？

（※2）ハイスコア

最高得点。本作品では，1位から5位までが記録され，オープニングの終了後と対CPU戦のゲーム・オーバー時に，そのリストが表示される。記録データは電源を入れるおすごとに，以下のデータに初期化される。

1st	CAP	10000	Wins5
2nd	COM	5000	Wins4
3rd	CAP	4000	Wins3
4th	COM	3000	Wins2
5th	CAP	2000	Wins1

左から獲得順位，スコアネーム（アルファベット3文字），得点，連勝数（対2P戦での成績）を表示している。連勝数は，コンティニューをするとゼロにもどされるので注意。ハイスコアを獲得すれば，ゲーム・オーバー時にネーム登録できるが，そこで「AAA」と入力したり，まれだなにも入力しないでいると，「CAP」というネームが登録されてしまう。

（※3）EX必殺技

ミラージュボディー，アストラルヴィジョン，ウォーターシェイル，コンフュージョン（ヒット時をのぞく）のように，基本で相手をKOしないEX必殺技は，たとえ効果中であっても，勝利マークに記されるのは，最後に相手にヒットさせた技の種類となっている。

（※4）特殊な攻撃

具体的には以下の5種類。対CPU戦なら，このメッセージと一緒にボーナス点も表示される（使用キャラによる攻撃のみ）。

・FIRST ATTACK（ファーストアタック）……そのラウンドで最初にダメージを与えたとき，必殺技によるケズリは対象にならないが，転げ技は受け身をとられた場合でも，ファーストアタックと認められる。

・REVERSAL（リバーサル）
…… 起き上がりや，ダメージおよびガードによる硬直の状態から，行動可能になった瞬間（1/60秒の差も認められない）に必殺技を使用したとき，なぜか，必殺技だけではリバーサルの対象にならない。

・GUARD REVERSAL（ガードリバーサル）
…… ガードキャンセルが成功したとき。

・？HIT（ヒット）・…連続で技をヒットさせたとき（？は当てた攻撃の総数）。なお，チェーンコンボをからめた連続技は「？HIT CHAIN」，オートチェーンコンボをからめた連続技は「？HIT AUTO CHAIN」となる。

・FINISH（フィニッシュ）… 連続で技をヒットさせてKOしたとき。また，それが投げからのときはメッセージが追加される。通常の必殺技や追いうちなら「SPECIAL」，ES技やES追いうちなら「ESPECIAL」，EX必殺技なら「EX SPECIAL」。

（※5）ターボ

プレイ画面全体の進行を速くするモード。通常時の約1.20倍のスピードになる。コマンドの受け付け時間なども，それに合わせて短縮されるぞ。ちなみに，サベル，サスカッチ，フォボスの地元ステージでは，同じターボモードでも，進行速度は約1.05倍と，ほとんど加速されない。

使用キャラとモードの選択

コインを入れ、スタート・ボタンを押せばゲーム開始だ。ゲームがはじまると、最初に使用キャラの選択画面が表示される。そこでは、ゲームの進行スピード・自分が使うキャラ→オートガードモードにするかどうか、と3種類の選択を行なうことになる(※6)。スピードは2種類、キャラは14種類(※7)、モードは2種類ある。自分の好みに合わせて選択しよう。



▲スタート・ボタンを押すと、このような画面に、まずは、進行スピードを決定する

▲そしてキャラ選択。前作の10キャラに加え、新作のボスキャラ2体、新キャラ2体が使える

▲最後にオートの有無。進行スピード以外はゲーム・オーバーになるまで変更できないぞ

対CPU戦と対2P戦

本作品のプレイ形式は、相手キャラを別のプレイヤーが操作する「対2P戦」と、CPU(コンピュータ)が操作する「対CPU戦」の2種類がある。

対CPU戦をプレイしているときに、べつのプレイヤーがコインを投入してスタート・ボタンを押すと、途中乱入となり、そのまま対2P戦に移行することができる。そして、対2P戦で勝ったプレイヤーは、つぎに乱入されるまで、対CPU戦を引きつづき(※8)プレイすることになるのだ。では、対CPU戦と対2P戦の特徴について説明しよう。

●対CPU戦の特徴……全12キャラからランダムで選ばれる8キャラと固定の2キャラ(フォボスとパイロン)の計10キャラが相手。前作とちがい、同キャラ戦も可能になった。CPUキャラに負けるとゲーム・オーバーだが、全10キャラを勝ち抜いてエンディングが表示されたあともゲーム・オーバーになる。

●対2P戦の特徴……対CPU戦で登場するキャラがすべて使用可能になり、得点の概念がなくなった(※9)。対2P戦は、相手がいくらでもいて、ずっと勝ちつづけることができるなら、永久に(閉店まで)プレイすることができる。



▲同じ攻撃(サスカッチのしゃがみ強キック)を当てても、対2P戦では得点が加算されないようになった

テストモードでルールが変化する

基板についているテスト・スイッチを押すと、さまざまな設定ができる「テストモード」に突入する。ここでは、入出力やインカム(プレイ回数と平均時間)などが確認できるほか、対戦のルールを変更することも可能だ。

・プレイ料金……コイン投入数とクレジットの関係(何枚で1クレジットか)を設定。初期設定は「1コインで1クレジット」。

・コンティニュー……対CPU戦における継続プレイの可否。途中乱入や対2P戦の継続プレイは、どちらの設定でも可能となっている。初期設定は「できる」。

・デモサウンド……オープニングのサウンド(音楽と効果音)を鳴らすか。初期設定は「あり」。

◆プレイ料金	2スタート1コンティニュー
コインシューター	2シューター共用
コンティニュー	できる
画面	通常
デモサウンド	あり
Qサウンド	0〈ステレオ〉
B主項制	しない
設定メニューに戻る	
1Pレバー上下で選択 左右またはSHOT1、SHOT2で変更	

▲テストモードで設定したルールは、電源を切っても保存される。基本的にテスト・スイッチは設置店の関係者しか押せず、大半のルールは実際にプレイするまで確認できないので注意しよう

・Qサウンド……音声出力がステレオかモノラルかを決定。Qサウンドシステム(※10)対応の筐体なら、ステレオ出力で立体音響を堪能することができる。初期設定は「ステレオ」。

・自主規制……「あり」にすると、残酷な表現(※11)がカットされる。初期設定は「なし」。

・難易度……CPUキャラの強さを設定。1~8の8段階あり、数字が高くなるほど、CPUキャラが強くなる。初期設定は「4」。

・攻撃力……ダメージ量の割合を決定する。対CPU戦(CPUキャラ)、対2P戦で共通。1~5の9段階あり、数字が上がるほどダメージも増える。初期設定は「5」。

・タイマー……制限時間のカウント速度を変更。「~8の8段階あり、数字が大きいほど速度が上昇する。初期設定は「4」。

・ターボ……進行スピード(ターボの有無)の設定。プレイヤーが自由(フリー)に選べる、ターボなしに固定、ターボありに固定、の3項目が用意されている。初期設定は「フリー」。

・勝負モード……最大ラウンド数。1、3、5と3種類ある。初期設定は「3」の2本先取ルール。

・乱入……途中乱入が可能かどうか。「できない」にすると、対CPU戦しか遊べなくなる。初期設定は「できる」。

・イベント……ゲーム大会のため設けられた項目で、これを「1マッチ」に設定すると、対2P戦しかプレイできなくなるうえ、勝負がつくと強制的に画面がゲーム・オーバーとなる。

・モードセレクト……オートガードモードの有無を決定する。選択できるか、オートなしに固定するか、の2種類が用意されている。初期設定は「あり」。

(※6)3種類の選択シーン

設置店によっては、かならずしも本文のように進行することはかぎらない。なぜなら、テストモードで進行スピードをターボに固定したりできるからだ。ゲームの進行スピードだけは、途中乱入されたときにかぎり、勝ち抜いている側が変更できるようになっている。ここで残酷な勝ったとしても、つぎに途中乱入されるまでは、スピードが変更できない。

(※7)カラー選択

使用キャラを選ぶときに、どのボタンを押すかで、そのキャラの配色が指定できる。パンチとキックの組み合(6種類)、スタート・ボタン、弱パンチ+中キックの押しっぱなし(黒カラー)の計8パターンが用意されている。

ちなみに前作では、攻撃ボタン(ノーマル色)とスタート・ボタン(色うがい)のカバーンの配色しかなかった。それらのカラーは今回も選択可能で、ノーマルが強キック、色ちがいがスタート・ボタンに配置されている。

同キャラ戦で、互いが同じボタンの配色を指定した場合、それは同色対決になります。あとで紹介したキャラの配色が、以下のような別ボタン色に差し替えられる。

・弱パンチ同士→中パンチ色
・中パンチ同士→強パンチ色
・強パンチ同士→弱キック色
・弱キック同士→強キック色
・中キック同士→〃
・強キック同士・スタート・ボタン色
・スタート・ボタン同士→強キック色
・黒カラー同士→最初に押した方のカラー

もともと、配色が異なるキャラは、同キャラ対戦で互いの区別をつけやすくするために導入されたものだが、最近はプレイヤーが自己主張(?)の一環として指定することが多い。販神アナカリス(黒カラー)、福フェリシア(中パンチ)などが、その代表例だろう。

(※8)対CPU戦の引き継ぎ

対CPU戦で進んだステージ数は、1P側と2P側で個別に記録されている。つまり、1P側が最終ボス(CPUパイロン)と闘っているところへ途中乱入した挑戦者(2P側)は、もしも3戦に勝った場合、最終ボスではなく、1人目のCPUキャラと闘うことになるのだ。

(※9)対2P戦の得点の概念

本文にもあるが、対2P戦では何をしても得点が入らない(正確には、加えるたびに1点ずつ入っていく)。なお、対CPU戦をプレイしているときに乱入され、勝ち残った場合、得点は乱入されたラウンド(ステージではない)のスコア欄の数値にもどされる。

(※10)Qサウンドシステム

カナダのアーチャー社が開発した立体音響システム。コンピュータ処理により、左右二つのスピーカーだけで、上下左右に音場を広げることができる。対応ソフト第1弾は92年初に発売された「天地を喰らう II」。

(※11)残酷な表現のカット

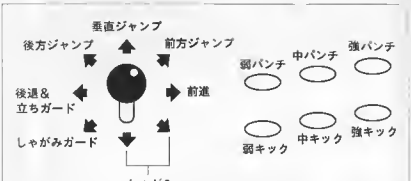
具体的には、ヒット効果の「飛ばまったい」、がダウン(転倒)に、赤色の血しぶきが画面に広がる、身体をまっぷたつにするには、ESキルシュレッド、隊・断金い斬り(2秒以上タメた場合)、ES断金い斬り、鬼首切り(つかみ)を、最後までヒットさせればいい。

操作方法

レバーとボタン，それぞれの役割

「ヴァンパイア ハンター」の操作系は、日方向レバーと六つのボタンで構成されている。基本的な操作は、右の図にまとめてみた。

この図は使用キャラが右を向いている（相手キャラが右側にいる）ときのもので、使用キャラが左を向いているときは、レバー操作が左右対称に切り替わる。なお、ボタン操作は、レバー操作とちがって、使用キャラの向きには関係しない。



●レバーの役割……移動とガードを行なう（技をだすときに使われることもある）。前進、後退、ジャンプは、レバーを入力した方向にキャラが移動すると思っていい。ガードは、立ちとしゃがみ、空中の3種類があり、それぞれ操作方法が異なる。しゃがみ移動（↙で後退、↘で前進）はザベルとフォボスのみ可能。しゃがんだ状態で歩行できるが利用価値は少ない（※12）。

●ボタンの役割……おもに攻撃を行なう。ボタンは、パンチとキック、弱と中と強（※13）の2×3＝6種類に分類される。パンチは手による攻撃、キックは足を使った攻撃と思えばいいだろう。ただし、キャラによっては手足以外で攻撃したり、キックなのに手で攻撃することもある。弱中強については、弱→中→強になるほど、威力や動作が大きくなるのだ（例外あり）。

移動能力には個人差がある

「ハンター」に登場する14キャラの移動能力には、個人差が存在する。これは、特殊移動の有無だけでなく、移動速度や飛距離などのちがいも含まれる。というわけで、キャラごとの移動能力のちがいを表にまとめてみた。注意事項は以下のとおり。

●速度、初速、減速……↑秒間に進める距離をドット数（※14）で表記。レイレイの前進、アナカリスの前進と後退が平均値で記されているのは、一歩一歩を踏みしめるように移動している（加速→減速を交互にくり返す）からだ。

●距離と高さ……標準移動範囲。ドット単位で表記。

●初速と減速……初速は移動直後の速度だが、移動しつづけると、初速から減速を引いた速度に低下していく。

●特殊移動……ザベル、アナカリス、フォボスには、しゃがみ移動や空中瞬間といった能力があるため、同一の項目に複数の数値が記されている。アナカリスの「2段目」は、垂直ジャンプ→垂直ジャンプにおける数値。斜めジャンプ→斜めジャンプの2段ジャンプには、上段の数値が適用される。

（※12）しゃがみ移動の利用価値

しゃがみガードの操作をしたときに、しゃがみ後退が実行されるので、かえってジャマに感じる場合もある。

あえて言うなら、中プラズマビームを回避しながら移動できたり、フォボスがコンフュージョナーを当てたときにしゃがみ前進すれば、空中で浮いている相手からの反撃を受けることなく相手に近づくことができる……といった程度か。

（※13）弱中強

この「弱中強」だが、一般的には「小中大」と表記されることが多い。「強」だから使える（強い）わけではないし、筆記するときは小中大のほうが語数が少なくてラクという理由も存在する（本当）。

もっとも、カプコンをはじめとした大半のメーカーは「弱中強」を正式名称にしているため、本書（オール・アバウト・シリーズ）での表記はこれに統一している。

（※14）ドット

コンピュータ画面の映像を構成している小さな四角形（点）のこと。ゲームにおいては、大きさや長さの単位として用いられる。ちなみに、「ハンター」の画面は、縦224ドット×横384ドットで構成されている。

●キャラごとの移動能力一覧表

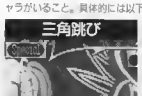
		歩行		ダッシュ								ジャンプ									
		前進	後退	前進				後退				前方				垂直				後方			
		速度	速度	初速	減速	距離	高さ	初速	減速	距離	高さ	初速	減速	距離	高さ	初速	減速	距離	高さ	初速	減速	距離	高さ
ドノヴァン		180	158	360	9	124	0	360	3	124	0	240	1	148	78	465	23	78	255	1	181	82	
レイレイ		平均78	158	平均184		132	5	360	0	167	0	240	1	148	78	465	23	78	255	1	181	82	
デミトリ		180	158	360	0	234	0	300	0	234	0	240	1	147	78	465	23	76	255	1	181	81	
ガロン		263	233	690	15	206	28	600	11	186	33	278	1	162	98	830	34	93	285	1	170	102	
ビクトル		150	135	360	4	143	0	300	3	119	0	210	1	129	81	490	21	87	218	1	143	88	
ザベル	通常	165	150	300	1	134	0	300	1	132	0	199	1	112	86	555	29	84	206	1	119	88	
	しゃがみ	185	150																				
	空中	—	—	300	1			300	1														
モリガン		195	165	480	0	118	20	420	0	87	21	248	1	148	76	473	24	74	255	1	154	78	
アナカリス	通常	平均83	平均74	360	3	135	0	300	2	133	0	150	0	229	76	161	4	8	150	0	222	76	
	2段目	—		—														57					
フェリシア		225	188	890	28	147	24	540	15	130	22	300	1	168	115	780	43	111	330	1	206	118	
ビシャモン		148	128	510	8	148	0	540	11	162	33	229	1	139	80	480	23	78	240	1	151	83	
オルバス		210	180	360	2	73	0	480	8	82	8	263	1	163	86	533	24	92	278	1	182	89	
サスカッチ		135	120	480	8	209	33	480	4	214	82	233	1	132	98	563	29	95	248	1	148	90	
フォボス	立ち	188	165	420	5	166	0	480	6	186	0	300	1	68	90	510	34	60	300	1	68	90	
	しゃがみ	90	75																				
	空中	—	—	420	5			480	8														
バイロン		240	210	480	4	155	0	420	3	142	0	345	3	186	78	503	26	76	345	3	191	81	

ジャンプ移動の種類と制約

ジャンプの種類は前方、後方、垂直の三つ。ジャンプの軌道はキャラごとに一定で、簡地点や滞空時間を変更することはできない。

ただし、例外もある。まず、空中制御という特性を持ったキャラがいること。具体的には以下の4種類の制御（5キャラ）が該当する。ただし、こういったキャラも空中制御の操作とえしなければ、一定の軌道でジャンプするようになっている(※15)。

もう一つの例外は、ジャンプ中にだした攻撃によって、特殊な軌道に変化する場合だ。オルバスのジャンプ強キックのような突進型の攻撃や、空中必殺技がその代表例。



▲フェリシア専用。斜めジャンプ中に画面端で↗↘のいずれかを入力。画面端を足場に再度ジャンプする



▲アナカリス専用。斜めジャンプ中なら↖か↗、垂直ジャンプ中なら↑に入力すると、さらに上空へ跳ぶ



▲アナカリスの垂直ジャンプとフォボスのジャンプは一定時間、空中で停止する。↙↓↘のいずれかで落下



▲レイレイ、ザベル、フォボスが可能。ジャンプ中に→→（前方）か←（後方）で横方向に高速移動する

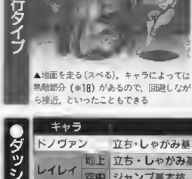
ダッシュ移動の操作と応用例

ダッシュ移動を行なうと、通常の歩行よりもスピーディな移動ができる。その操作方法は、前方なら→に2回、後方なら←に2回、レバーをすばやく入力すればいい。注意点は、レバー入力をする前に「レバー中立（入力しない）」状態が必要なことで、前方ダッシュなら、レバーを中立→右→中立→右（※16）と入力しないといけない。また、途中で関係ない方向にレバーを入れると、操作が無効になってしまうぞ。

ダッシュで移動する距離はキャラごとに一定（※17）で、デミトリの前方&後方ダッシュとレイレイの前方ダッシュ、オルバスの後方ダッシュ以外は、移動中にレバーを反対方向に入れるとダッシュを中断できるが、しばらく行動不能になる。

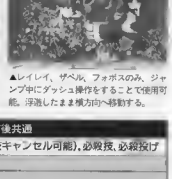
ダッシュは、移動だけでなく、攻撃手段の一つとして利用することもできる。なげなら、ダッシュ中に技をだすと、そのベクトルを残したまま（移動しながら）攻撃できるからだ。リーチの短さをフォローするだけでなく、ヒット後の反動をなくすなど、置立状態からの攻撃ではありえない戦法が考案できる。ただし、キャラによってはダッシュ中に使用できる攻撃が制限されるので、下表を参考にしてほしい。オルバスには、ダッシュ中しか使用できない攻撃もある。

なお、アナカリスの後方ダッシュは特殊能力を持っており、画面端にいるときに後方ダッシュすると、反対側の画面端へワープすることができる。



▲地面を走る（スベる）。キャラによっては無敵部分（※18）があるので、回避しながら接近、といったこともできる

▲低めの軌道（モリガンは投物線）でジャンプする。前後への移動スピードは通常のジャンプよりも速い



▲レイレイ、ザベル、フォボスのみ、ジャンプ中にダッシュ操作をすることで使用可能。浮遊したまま横方向へ移動する。

●ダッシュ中にだせる技

キャラ		使用できる攻撃　※オルバス以外は、前後共通
ドノヴァン		立ち・しゃがみ基本技（中攻撃と遠距離立ち弱キックは必殺技キャンセル可能）、必殺技、必殺投げ
レイレイ	地上	立ち・しゃがみ基本技、必殺技。投げ技は不可
	空中	ジャンプ基本技。投げ技は不可
デミトリ		必殺技。投げ技は不可
ガロン		ジャンプ基本技。投げ技は不可
ビクトル		立ち・しゃがみ基本技、必殺技。投げ技は不可
ザベル	地上	しゃがみ基本技、必殺技、必殺投げ
	空中	ジャンプ基本技。投げ技は不可
モリガン		ジャンプ基本技、必殺技（シェルキックの単体使用は不可）。投げ技は不可
アナカリス		立ち・しゃがみ基本技、必殺技、必殺投げ
フェリシア		ジャンプ基本技。投げ技は不可
ビシャモン		立ち基本技（レバー中立時）、必殺技、必殺投げ
オルバス		前方は、しゃがみ基本技（強のみ特殊技に）、必殺技。投げ技は不可／後方は、トリックフィッシュのみ
サスカッチ		ジャンプ基本技、空中必殺技。投げ技は不可
フォボス	地上	立ち・しゃがみ基本技、必殺技、必殺投げ
	空中	ジャンプ基本技。投げ技は不可。ダッシュ連発可能
バイロン		立ち・しゃがみ基本技（近距離の立ちはレバー中立、遠距離の立ちはレバー➡時に）、必殺技、必殺投げ

(※15)空中制御しなければ一定軌道

フォボスだけは例外。何もしないと、しばらく空中浮遊してしまうからだ。アナカリスの垂直ジャンプ（1段目、2段目）でも同様のことが言える。

会話になるが、地上にいるキャラがジャンプするとき、一瞬（4/60秒）だけ予備動作を行なう。この時間は全キャラとも一定だが、またまた例外が存在する。

まず、アナカリスの垂直ジャンプは、予備動作がまったく存在しないため、起き上がりに重ねられた下段攻撃（例：プラズマビームなど）をレバーを↑に入れておくだけで回避できるのだ。逆に、フォボスのあらゆるジャンプは、予備動作を通常の2倍も必要とするため、ジャンプで攻撃を回避することが、他キャラよりも困難になっている。

(※16)ダッシュの入力方向

実用的ではないが、前方なら↗や↘、後方なら↖や↙も入力が認められるのだ。もっとも、↖や↙はダッシュする前にジャンプしてしまうのがオチだろう。

余談だが、ガードなどの硬直が解ける瞬間に、ダッシュすることはできない。使用コマンドの受け付けは、行動可能になってから開始されるからだ。

(※17)ダッシュする距離

強制停止とは逆に、レバーを入れつづけることでダッシュの距離を延長できるキャラもいる。具体的には以下のとおり

・レイレイ……前方のみ（永久に走む）
・モリガン……前後とも（一定距離延長）
・オルバス……前後とも（一定距離延長。後方の場合は、ダッシュを最大3回くり返す）

(※18)ダッシュ中の無敵状態

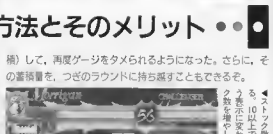
デミトリの前方&後方ダッシュとレイレイの前方ダッシュは、姿が消えているときにかぎり、攻撃が当たらない（デミトリは投げ技のみ食らう）。また、フォボスとバイロンの前方&後方ダッシュは、少しだけ遠に浮いているため、下段攻撃を回避できる。ビシャモンの前方ダッシュは、足が地面についているので、下段攻撃を当てることが可能だ。

スペシャルストックゲージ

ゲージを蓄積させる方法とそのメリット

体力ゲージの下にある「スペシャルストックゲージ」を増やし、満タンにすると、必殺技の強化版であるES技やEX必殺技が1回だけ使用できるようになる。

ゲージの量は、何らかの攻撃をだすか、相手の攻撃をガードするたびに増加していく。前作では、ゲージが満タンになった場合、一定時間が経過すると、強制的にゼロにもどされた（※19）が、今回は満タンになったぶんは、そのままストック（蓄積）して、再度ゲージをタメられるようになった。さらに、その蓄積量を、つぎのラウンドに持ち越すこともできる。



◀ストック時はゲージの横に表示される。10以上で3回ECOMBOに。ストックが5以上になるとストック数を増やすつづけることが可能。

ストック方式の採用により、ES技やEX必殺技の連発で、こんな連続技も可能に。ストックを四つも使うゼイタクな攻撃だ。

夢の50HIT COMBO!!



ゲージの増加量はどのような法則で決定するのか？

技を使用するか、相手の攻撃をガードすることで増えるゲージの量は、右下の計算式から算出される。空振りした場合は、基本技よりも必殺技のほうが増えるが、ヒットした（ガードされた）場合は、必殺技よりも基本技のほうが増えやすい（※20）。ちなみに、ES技とEX必殺技の「基本増加量」はゼロに設定されている。

ボーナス量の表内にある「攻撃値」とは、技ごとに設定された攻撃力の数値で、与えたダメージのことではない。したがって、チェーンコンボなどで与えるダメージが減少されても（→P.222）、ゲージの増加量は変化しないのだ。

そのほかの注意点としては、弾が飛んでいくタイプの飛び道具は、ボーナス量が加算されず、つねに基本増加量のぶんしか増えない、ということがある。それらの飛び道具をガードしたときも、やはりゲージは増えない。

ただし、本体と一体化した飛び道具（フォボスのプラズマビーム、サスカッチのビッグフリーザーなど）は、ちゃんとボーナス量が加算される。



▲飛び道具は、ガードしてもゲージが増えないうえに、体力をケズられる。やられ損だ



◀参考までに、特定の攻撃だけで相手を0にした場合の蓄積量を掲載しておこう。基本技を用いたほうがゲージが溜えやすいことがわかるだろう（※20）

スペシャルゲージの長さ＝113ドット

攻撃時のゲージ増加量＝技ごとの基本増加量＋ボーナス量

ガード時のゲージ増加量＝受けた技のボーナス量

●基本増加量

使用した攻撃		増加量
基本技	弱	＋1
	中	＋2
	強	＋3
必殺技、追いうち		＋6
通常投げ、必殺投げ		＋12

●ボーナス量

使用した攻撃	結果	増加量
基本技	ヒット	攻撃値×1.0
	ガード	攻撃値×0.5
必殺技、追いうち	ヒット	攻撃値×0.5
	ガード	攻撃値×0.25
通常投げ、必殺投げ	成功	攻撃値×0.0or0.5
	失敗	攻撃値×0.0

（※19）前作のゲージ

前作での正式名称は「スペシャルゲージ」。満タン時の効果として、強化版必殺技（現在のES技）とスペシャル必殺技（現在のEX必殺技）が使用可能になるほか、あらゆる攻撃で与えるダメージを1.25倍にするというメリットがあった。

ただし、満タン時に必殺技を使うと、自動的に強化版が発動し、そのあとゲージがゼロにもどされてしまう、そのため、強化版やスペシャル必殺技で一発逆転をはかるか、ダメージ増加を維持するために必殺技を温存するか、の選択が必要とされた。

（※20）前作における技ごとの増加量

前作のゲージ増加量は、とにかく必殺技が優遇されていた。必殺技の基本増加量は、技ごとに異なっており、ほとんどが1ケ0前後に設定されていたのだ。

さらに、ゲージの長さは80ドットと短いこともあって、たとえ空振りでも5〜6回使用すればゲージが満タンになった。

（※21）ゲージを効率よく増加させるには？

もっとも効率的なのは、基本技のチェーンコンボをガードさせることだ。ゲージの上昇率が高いうえに、相手の体力は減らないので、時間切れまでヤバれば、1ラウンドで三つ以上ストックできる場合もあるぞ。

また、レイレイの放天撃、ビクトルのメガスパイク、ビシャモンの切り捨て御免は、複数回攻撃する必殺技だなので、1回の使用だけで大幅にゲージを増やせる。

基本技

●●● 同じボタンでも，状況やレバーの方向で技が変化する ●●●

基本技とは，一つのボタンを押すだけで使用できる攻撃の総称。しかし，同じボタンを押したからといって，かならず同じ技がでるわけではない。以下の条件でいろいろと変化するのだ。

①状態……立ち，しゃがみ，ふわ（前方長後方）ジャンプ，垂直ジャンプの6種類。ただし，ピクトル，ビシャモンは外のキャラは，どのジャンプでも同じ攻撃がでる。

②間合い……相手との距離（左右の間隔）。近距離と遠距離の2種類がある（※22）。立ち状態での基本技にのみ影響。

③レバー入力の有無……ボタンを押すとき，レバーが入力されているかどうか。入力方向は，originalとなら→（アナカリスは←でも可），空中なら↙↓↘のいずれか。

④ボタンを押す時間……ピクトルのみ，中攻撃なら7/60秒以上，強攻撃なら9/60秒以上押していると，攻撃の能力が変化する。



◀上は通常，右はレバー入力時のもの。レバー入力で変化するキャラは，ヴァン，レイレイ，サベル，モリガン，アナカリス，ビシャモン，バイロン

(※22)間合いによる攻撃の変化

立ち状態の攻撃が，近距離用になるか，遠距離用になるかは，相手との間合いによって決定されるが，この境界線は，キャラごとに異なる．したがって，同じ位置から攻撃を仕掛けても，一方のキャラは近距離用なのに，もう一方のキャラは遠距離用になるケースもある。

近距離用と遠距離用に攻撃が変化する境界線の位置を，本体から近い順にグループ分けすると，

①ガロン，ピクトル，フェリシア，フォボス2レイレイ，デミトリ，オルバス

③モリガン

となる．なお，ドノヴァン，サベル，アナカリス，ビシャモン（鬼畜技りをのぞく），サスカッチ，バイロンは，間合いの近遠で攻撃が変化しない。

余談だが，近遠とも同じ攻撃かと思ったら，少し立ち外れがちだったり（オルバスの立ち強キック），ヒット効果が異なったり（フォボスの立ち弱キック）するものもある。

●●● パンチとキック，弱中強のちがいは？ ●●●

操作方法の欄でも説明したが，攻撃ボタンには（パンチ+キック）×（弱+中+強）の6種類がある。同じボタンでも，押す状況によって発動する攻撃が変化するので，1キャラの基本技は，20種類以上も存在することになる。

技ごとに性能がちがう以上，自分が使っているキャラに関して，どの状況でどの基本技が有効なのかを把握しておく必要がある。その詳細は技一覧表や攻略ページで触れるとして，ここでは全体的な特徴について解説しよう。

弱攻撃

技にもよるが，1秒間に4～5回連発できるほどのスピードを誇る。リーチと威力はないが，接近戦での攻防や連続技の起点に重宝する。



◀速さから相手が防御出しないので，相手の攻撃を方的に迎撃することも

中攻撃

弱攻撃と強攻撃の特徴を平均したような能力を持つ。必殺技キャンセルが可能な中攻撃は，闘いの主軸となりやすく，ジャンプ中攻撃は実戦向きなものが多い。



◀ジャンプ攻撃による中攻撃も技はたくさんある。へたな必殺技より使えるぞ

強攻撃

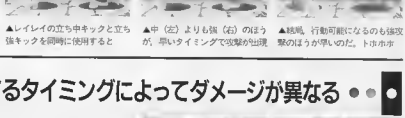
一発逆転というほどではないが，攻撃力が高い。ただし，前後のスキが大きいので，チェーンコンボとして，弱や中攻撃からつなぐのが無難な使い道だ。



◀しゃがみ強攻撃のキックはリーチが長く，しかも相手を転ばせちゃう

ただし，例外もある

基本的に，基本技は強攻撃ほど攻撃力が高く，リーチが長く，スキも大きい。ところが，キャラによっては下位（※23）の攻撃のほうが攻撃力が高かったり，スキが大きいケースもあるのだ。



▲レイレイの立ち中キックと立ち強キックを同時に使用すると

▲中（左）よりも強（右）のほうが，早いタイミングで攻撃が出現

▲結局，行動可能になるのも強攻撃のほうが早いのだ。トホホ

(※23)攻撃の上位と下位

一般的に対戦格闘ゲームでは，弱攻撃→中攻撃→強攻撃→必殺技の順に，攻撃力やスキが大きくなる。そこから，中攻撃は弱攻撃よりも上位の攻撃と言うことができる。

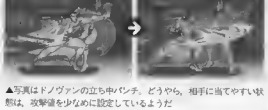
上位の攻撃はいろいろな面で優遇されているうえ，じつはガード入力における優先順位は，下位のものほど上だ。順位が高いものから順に並べると，弱パンチ・弱キック・中パンチ・中キック・強パンチ・強キック。

つまり，中パンチと中キックを同時に押したときは中パンチが，中パンチと弱キックを同時に押したときは弱キックが発動するのだ。これは，必殺技コマンドを入力する（技の強弱を指定する）ときにも言えることなので，おぼえておこう。

●●● 攻撃を当てるタイミングによってダメージが異なる ●●●

一部の技では，同じ攻撃であるにもかかわらず，どのポーズで当てるかによって，異なった攻撃値が設定されている。この現象は，基本技よりも必殺技に多く見られ，その上下幅も必殺技のほうが大きい。多段攻撃（※24）についても同様で，それぞれの攻撃が，まったく同じ数値を持っているケースは，ほとんどありえない。

ダメージの面だけで考えた場合，早く攻撃を当てたほうがいいのか，遅く当てたほうがいいのかは，技ごとにまちまちなので，技一覧表にあるデータを参考にしてほしい。



▲写真はドノヴァンの立ち中パンチ．どうやら，相手に当てやすい状態は，攻撃値を少なめに設定しているようだ

(※24)多段（複数ヒット）攻撃

基本技でも，技によっては一度の操作で数回にわたって攻撃を行うものがあり，そのほとんどは単体で連続技が成立する。

ただし，これらの技は，機能回数攻撃するぶんスキも大きい。1発あたりの威力が低いため，すべてをヒットさせないと大したダメージを与えられない

必殺技

必殺技はどのような条件で使用できるのか

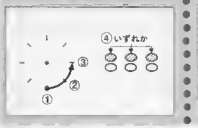
基本技を使用するときよりも、さらに複雑な操作（コマンド入力）をすることによって使用できる攻撃が「必殺技」だ。必殺技は、基本技のような打撃タイプにかぎらず、さまざまな形態（※25）のものがある。なお、必殺技コマンドは、以下のカコミ内の三つと、EX必殺技だけに存在する「順番押し」の4種類に分類できる。

コマンド入力には受け付け時間があり、どのコマンドも「ある方向に入力したら、16/60秒以内につぎの方向へレバーを入れないと、それまでのコマンドが無効になる」と設定されている。ただし、コマンドのシメであるボタン入力は、レバー入力完成の1/60秒前から16/60秒後まで受け付けている。当然、レバー入力完成と同時に押してもいい。

コマンド系

レバーを規定の方向へ入力してからボタンを押すもの。最初のレバー入力だけは、入れっぱなしの状態からでも認められる。その場合、二つ目への受け付け時間は、最初の入力を解除してから前述の16/60秒以内。

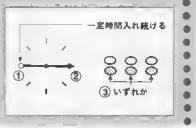
↓↘→＋Ⓟ
❶❷❸　❹



タメ系

一定方向（※26）にレバーを入れつづけて「タメ」の状態を作ってから、反対方向に入力してボタンを押すもの。タメに必要な時間は、すべて約1秒に固定されているが、居合い斬りだけはタメた時間によって、攻撃が変化する。

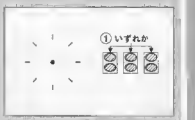
←タメ→＋Ⓚ
❶　❷　❸



同時押し系

レバー入力を必要とせず、二つのボタンを同時に押すだけで使用できるもの。具体的にどう入力するかは、下図を参考にしてほしい。なお、同時押しの「同時」は、1/60秒の誤差を認められないので、慣れないとキツイかも。

同じ強さのⓅとⓀを同時押し
❶



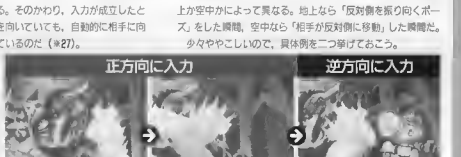
入力方向と攻撃方向

自分の向きが変わると、必殺技コマンドのレバー入力を左右対称に切り替える必要がある。そのかわり、入力が成立したときは、たとえ自分が反対側を向いていても、自動的に相手に向かって攻撃するようになっているのだ（※27）。

入力方向がどの時点で切り替わるかは、自分のいる位置が地上か空中かによって異なる。地上なら「反対側を振り向くポーズ」をした瞬間、空中なら「相手が反対側に移動」した瞬間だ。少々ややこしいので、具体例を二つ挙げておこう。

具体例①

移動起き上がりで相手の反対側に移動しても、起き上がって行動可能になるまでは「振り向くポーズ」をしないので、入力方向が変化しない。攻撃などの硬直中に相手が反対側に移動したときも同様だ。



▲相手に向かって移動起き上がり　▲すでに相手の反対側に移動したが　▲このポーズをとるまでは変化しない

具体例②

ジャンプないし、飛行タイプのダッシュで、自分が相手キャラを跳び越えた場合なら、着地して「振り向く」ポーズをする前から入力方向が切り替わる。着地直後（硬直）に必殺技を使うときは注意しよう。



▲ここまでは何の変化もないが……　▲反対側へ移動した瞬間に切り替わる　▲これが地上とのちがい。要注意だ

（※25）必殺技の形態

必殺技は、使用するときに押すボタンの組合で、その性能を微妙に変えることができる。基本的に、強になるほど攻撃判定が長く出現するが、全体のスキも大きい。

ただし、切り技で掴色以外の必殺技は、イフリートソード、ビートキャノン（各種）、疾し刃、辻疾風、ビッグタイフーン、ジェノサイドバルカン、リフレクトウォールは、ボタンの強弱に関係なく同じ攻撃がでる。

では、必殺技全体の攻撃形態について説明しよう。これを細かく分類すると、以下のようになる。

・打撃系……基本技のように、手足をだして攻撃する、リーチや攻撃回数は、基本技の比較にならないほど大きいものが大半だ。

・突進系……移動しながら攻撃する、いわゆる体当たり。その方向や距離は技によって異なる。

・飛び道具系……半などから、攻撃判定を持った弾を発射　使用キャラ本体には攻撃判定がなく、弾には食らい判定がないのが特徴。

・副撃（カウンター）系……打撃および突進系で、相手の技に反撃することを目的としたもの。リーチは短いが、攻撃判定の出現が早かったり、無敵状態が存在する。

・回避（ワープ）系……攻撃の回避だけを目的としたもの。攻撃能力が存在しない。

・投げ系……必殺投げやコマンド投げと称される（本書では前者に統一）。当然、相手に掴立していないと、技そのものが発動しない。

さらに、後述のEX必殺技では、以下のような形態も存在する。

・乱舞系……外見はただの突進技だが、その攻撃がヒットすると、ポーズが変化し、自動的に連続技をたたきこむ。

・分身＆強化系……一時的に分身を出現させたり、自分の能力をパワーアップさせる。

・ガード不可（EX必殺技）系……ガード技の性質を持つが、前述の投げ系とちがい、相手がどんな状況にいても使用可能。相手のガードを無効化できるが、起き上がりのような投げ技が成立しない状況では、攻撃が当たらないので、純粋な連続技として組み込むことはできない。

（※26）タメに必要な方向

レバーを入れつづけると言っても、ちょっとした例外がある　←タメ→のコマンドなら、↖や↙に入れつづけても、タメが成立するのだ。これが↓タメ↑なら、↙か↘でもOK。

したがって、←タメ→なら、左上→左→左下というように入れているかぎりは、レバーの方向を変更しても、タメは解除されないのだ。なお、タメはラウンド開始前から受け付けているので、スタート直後にタメ形の投技を使うこともできる。

（※27）相手に向かって攻撃する

このシステムは「セルフ・ディレクション」と称される。地上での必殺技には、このセルフ・ディレクションが働くが、一部の空中必殺技には働かないことがある。

その技とは、必雷撃、旋風脚、バットスピン、スカルスティング、デスハリケーン、デスボルテージ、バルキリーターン、鋭討し、ビッグサイクロン、オービタープレイズ（すべて空中で使ったとき）。

コマンドの優先順位について

必殺技コマンドは、前述の受け付け時間（16/30秒）以内なら、途中で関係ない方向にレバーを入れたり、ボタンを押しても、コマンド入力そのものは無効にならない。

そのため、コマンドの入力順序によっては、複数の必殺技コマンドがカチ合ってしまう。そこで、コマンドには技ごとの優先順位が設けられており、複数のコマンドがカチ合っても、かならず一方の技が優先的に発動するようになっているのだ。

基本的には、入力が複雑なものほど、優先順位が高めに設定されている（※28）。



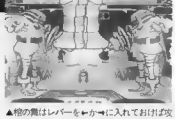
▲前進（→に入力）しながら↓↘→+パンチを入力した場合

▲↓↘→と→↓↘のコマンド優先順位は、→↓↘のほうが高いのだ

「追加コマンド」が存在する必殺技

必殺技の中には、本来の使用コマンドに、特定の操作を加える（追加コマンドを入力する）ことで、攻撃の形態を変化させられるものがある。追加コマンドを入力するタイミングは、①レバー操作→ボタン押しの途中、②コマンド入力を終えて技が発動してから追加、の2種類がある。

入力途中で……



ビッグスイングはレバー1回転という操作を1回転半（2方向を追加）にすることで、相手を回す速度が上がり、攻撃値がES版と同じになる。

▲他の技はレバーを→か↘に入れておけば攻撃位置の微調整が可能。右側が入力時のもの

入力後に……



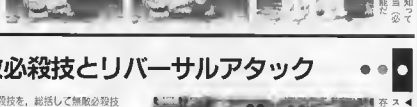
追加するコマンドは、ボタンを1回押す、ボタンを連打する、ボタンを押しっぱなしで離す、など。くわしくは、それぞれの技表を参考にしよう。

▲ローリングバックラーは、いずれかのパンチボタンを押すことでアッパー攻撃に変化

途中入力が存在するのは格の異とビッグスイングだけだが、追加入力はいろいろな技に隠されている。ライトニングソード、旋風舞、ビーストキャノン、グレートグルデンハイム、バルキリーターン、ローリングバックラー、ローリングスクラッチ、アクアスプレッド、コスモディスラプションなどだ。

ボタンを離しても必殺技がだせる

必殺技コマンドのボタン入力は、ボタンを押すときだけでなく、離したときも入力として認められる（順番押し系だけは不可）。ES技を含めた同時押しも、一方を押すと同時にもう一方を離せば、ちゃんと同時押しと判定されるぞ。



▲ボタンを離しの技得を知っていれば、このレバーセンサーなども可能に（必殺技キャンセル）

無敵必殺技とリバーサルアタック

動作中に無敵状態が存在する必殺技を、総括して無敵必殺技と呼ぶ。その範囲や時間は技ごとに異なる（※29）が、無敵状態で相手の攻撃をかわしつつ反撃、といったカウンター狙いに適している。また、無敵必殺技で、リバーサルアタックを行なうのも効果的だ。リバーサルアタックとは、ダウンからの起き上がりや、ダメージおよびガードによる硬直状態から行動可能になった瞬間（1/60秒の誤差も認められない）に、必殺技のコマンドを完成させること。起き上がりと同時に無敵必殺技を使えば、無敵状態を延持しつつ攻撃できるぞ（※30）。



▲ビッグスイングを成功させるためには、「ダウンを取ることと、無敵状態が存在すること」というのが必要

無敵必殺技の注意事項

デモンクレイドルなどの完全無敵状態がある必殺技は、無敵の制限時間が「コマンド完成から何秒後まで」と設定されている。したがって、ヒットストップ（硬直時間）を利用しても、無敵時間を延長することはできない。



▲暗器絶（飛び道具）をスリ抜けるようにデモンクレイドルを使う

▲本来なら、つぎのポーズまで全身無敵だが、攻撃ヒット時は……

▲このポーズで無敵状態が切れ、ケツに暗器絶が当たってしまう

（※28）コマンドの優先順位

本文にもある基本的なレバー操作の中で、優先順が高いものから並べると、←↙↓↘→、→↓↘、↓↘→になっている。←↙↓↘→が→↓↘より上なのは、トノヴァンのブリザードソードとイフリートソードで確認した結果だ。そのほかでは、→↓↘よりも↓←↓↘（ESデモンクレイトルよりミッドナイトプレジャー）が、高い優先順位を持っている。

掲足だが、大半の必殺技コマンドよりも投げ技のコマンドのほうが優先されやすい。つまり、相手の近くで↓↘→＋中or強パンチを入力すると、投げ技が発動してしまうのだ。したがって、↓↘→、←↙↓↘→、←タメ→を格子の近くで使うときは、レバーを離してからボタンを押すようにむけよう。

（※29）無敵状態

ひとくちに無敵状態といっても、その範囲によって名称が変化する。ここでは、本書で採用している表記を掲載しよう。

・上段無敵……頭部から胸部
・中段無敵……腹部から腰部
・下段無敵……足全体
・全身無敵……各体全体　打撃、投げとも特に食らわない無敵状態は「完全無敵」と呼ぶ。

なお、上〜下段無敵については、かならず投げられ判定が存在している

（※30）リバーサルアタックをするコツ

まず、硬直が明ける直前にレバー操作だけを行なう。そして、ポイントのボタン入力になるわけだが、このときに2本の指（人指し指と中指が理想）でボタンを押してみよう。ただし、2本同時に押すのではなく、

①1本目でボタン押す
②1本目をボタンから離す
③2本目でボタン押す
④2本目をボタンから離す

を、すばやく行なうのだ。必殺技コマンドのボタン入力は、離したときも認められるので、そのつど（④回）必殺技が発動するチャンスを用意できる。つまり、これのどれかが硬直解除のタイミングと一致すれば、リバーサルアタックが成立するわけ。コマンド受け付け時間内なら、↑へ④のくり返しで、発動するチャンスを増やせる。

この手法は、後述の暴走押しコマンドにも利用できる。行動可能になる直前から、最後のコマンドを連続入力（レイレイ以外はボタン連打）していればいいのだ。

上記の方法以外にも、3本の指で隣中隣のボタンをズラしながら押してもいい。これなら、一度に発動するチャンスを6回も用意できるわけだが、じつは決定的な欠点が二つある。

まず、技の強弱を任意に指定できない。前述の方法なら、弱ボタンだけ押していれば、かならず弱になるが、こちらは中や強になってしまう可能性もあるのだ。また、本文ガイドを離しても必殺技が出せる、と触れたように、このような入力方法だと、かなりの確率でES技が暴発してしまう。

本作品のシステムを考慮したうえでの結論は、普段は封印をして、ES技でリバーサルアタックを狙うときは使用をこだわってもっとも、最終的には自分がやりやすい方法を使うのがベストなのだが……

ES技 エスペシャル

どんな条件で使用できるのか？

スペシャルゲージのストックがあるときに、必殺技コマンドのボタン押しを、パンチならパンチ、キックならキック2つ、二つ以上同時に押せば（※31）、ストックを一つ消費することで、必殺技の強化版「ES技（エスペシャル）」が発動する。また、追いうち攻撃も同様のルールで、ES版にパワーアップさせることができる。

ES版になって強化される要素は以下の3種類だが、実際にどのように変化するかは技によって異なる。

・形態……攻撃範囲が広がり、ヒット回数が増える（ダメージが大きい）。これは、大半のES技に共通する要素。

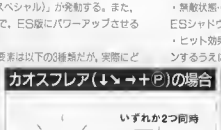
・無敵状態……デルタキックはES版のみ全身無敵が存在し、ESシャドウブレイトは無敵時間が約7倍に増加する。

・ヒット効果……通常は単なるのけぞりだが、ES版だとダウンするうえに、追いうちも入るケースが多い。

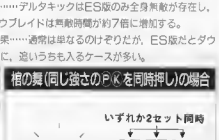
具体的な入力方法

コマンド系やタメ系、同時押し系の必殺技は、どうすればES版になるのかを図にまとめてみた。同時押し系は、四つのボタンを押さなければいけないので、慣れないとキツイかも。

カオスフレア（↓↘→＋P）の場合



槍の舞（同じ強さのPかKを同時押し）の場合



EX必殺技 エクストラスペシャル

必殺技，ES技とのちがいは？

ES技と同様、スペシャルストックを一つ消費することによって、「EX必殺技（エクストラスペシャル）」という特殊な必殺技が使用できる。通常の必殺技以上に視覚的効果がハデで、特殊な形態を持った技が、各キャラごとに1～4個ずつ用意されているのだ。余談だが、ストックを二つ以上消費するES版・EX必殺技は存在しないので、あしからず。

ES技とEX必殺技の特徴として、攻撃が発動すると使用キャラの身体が光ることが挙げられる。その光りかたは、キャラや技によってまちまちだ（※32）。



◀オルバスのEX必殺技・ダイクトシザースだけは、ストックの有無だけでなく、使用キャラ色も条件となる

順番押しコマンドについて

EX必殺技の大きな特徴と言えるのが、バラエティに富んだコマンドの形態だ。コマンド系、タメ系のほか、二つ同時押し系、強弱がつけられるものまである。まさに「何でもあり」だ。

その中でも目立っているのが、右図のように、決められた順番にしたがってボタンを4回、レバーを1回入力する「順番押し系コマンド」だ。その組み合わせは「ボタン×2・レバー→ボタン×2」か「ボタン×4→レバー」のいずれかに固定されている。

このコマンドの受け付けは、従来のコマンドよりもシビアで、入力途中で関係ない操作（レバー、ボタンともに）をすると、コマンドが無効になってしまう。

ただし、レバー入力については、規定方向に入れる前なら、別の方向へ入力していても構わない。また、いったん規定方向に入力したレバーは、入れっぱなしにしても、中立にもどしても、コマンドは異効にならないぞ。

ダークネスイリュージョン（モリガン）の使用コマンド

①弱パンチ
②弱パンチ
③レバー右
④弱キック
⑤強パンチ



（※31）ES技における同時押し

ES技には技の強弱が存在しない。ボタンの同時押しは、弱＋中、弱＋強、中＋強、弱中強すべて、と4種類の押しかたがあるが、それによって技の効果に変化が起きることはない。では、例外を挙げていこう。

必殺技などの使用コマンドは、押すべきボタンが「弱中強すべて」と「中か強」の2種類あるが、技をES版にするための同時押しは、中＋強ボタンしか認められない。

通常の必殺技でも、ザベルのデスハリケーンは弱＋中か弱中強すべて、サスカッチのビックスノーは弱＋中を押した場合にのみES版になる、それ以外の同時押しでは、ノーマル版の必殺技を発動してしまうのだ。

結論として、通常の必殺技は弱＋中、必殺技ボタンは中＋強を同時押しするのが、ESにさせるためのオールマイティな入力方法といえる

（※32）身体の光りかた

ES技は4色、EX必殺技は8色を騰々に表示することで「光り」を表現している なお、ES技については、使用キャラごとに基調となる色が異なる。

白……ドノヴァン、カロン、フォボス
赤　……レイレイ、ティトリ、ヒシャモン
黄……サベル、サスカッチ、ハイロン
黒　……ビクトル、モリガン
桃……アナカリス、フェリシア、オルバス

飛び道具

飛び道具同士のパラメータについて

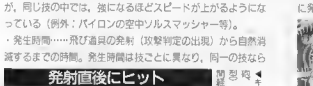
弾タイプの飛び道具には、攻撃値と飛行速度のほかに、発生時間と耐久力というパラメータが設定されている。これらがどのような役割を持っているのかを説明しよう。

・攻撃値……ヒット時に与えるダメージに影響する点は、通常の攻撃と同じ。ところが、飛び道具の攻撃値（ダメージ）は、飛行しつづけると、しだいに低下する性質を持っているのだ。ヒット時に加算される場合も、それに合わせて減少する。

・飛行速度……この数値は、技やボタンの強弱によって異なるが、同じ技の中では、強になるほどスピードが上がるようになっている（例外：バイロンの空中ソルスマッシャー等）。

・発生時間……飛び道具の発射（攻撃判定の出現）から自然消滅するまでの時間。発生時間は技ごとに異なり、同一の技なら強になるほど長くなる（これもソルスマッシャーが例外）。

・耐久力……耐久力も攻撃値と同じく、時間の経過とともに数値が減少していく。飛び道具と押し合った（※33）場合、互いの耐久力が少しでも残っていれば、ブツかったまま空中停止するが、一方の耐久力がゼロになると均衡が崩れ、もう一方の飛び道具がゆっくりと押しはじめるのだ。発射直後の耐久力と、時間経過による減少率は、どの飛び道具も同じで、強弱によるちがいもない。したがって、飛び道具で押し合うときは、あとに発射したほうが有利になる（※34）。



◀キルシュレッドと暗器「鴉」の飛び道具は、発射直後と消滅直前で攻撃値が変化する。


▲飛び道具がブツかったとき、互いの耐久力があれば押し合うが


▲耐久力がなくなった飛び道具は、押し返されてしまうのだ


◀SS級の飛び道具には、複数の弾が一体化されたものがある。飛行速度が遅く、発生時間が長いので、必然的に相手の飛び道具を押し返すのも強い。

こんな方法でも飛び道具が消せる

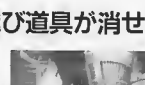
相手が発射した飛び道具を消す方法は、ほかの飛び道具をブツけて相殺するだけではない。飛び道具以外の攻撃をブツけたり、使い手にダメージを与えることで、消すこともできるのだ。飛び道具を多用するキャラを相手にしたときは、このシステムを忘れないでほしい。

特定の基本技や必殺技を当てる

基本技ではヒカルのボタン押しっぱなし攻撃、必殺技では、イフリートソード、ミリオンフリッカー、ギガハンマー、ジャイロクラッシュ、サンドスプラッシュ、居合い斬りなどで飛び道具を打ち消すことが可能。特殊なのが、フォボスのマイトランチャーへの対処で、この飛び道具は相手の攻撃判定が食らい判定に接触すると、強制的に爆発・消滅するため、食らい判定が露出しない攻撃なら、基本技でも一方的に打ち消せる。


▲本来なら、飛び道具は飛び道具でしか相殺できないが

▲特定の基本技や必殺技なら、ちゃんと打ち消せるのだ


◀飛び道具は相手にぶつけてやって、逆襲技で跳び込むことも。また、跳び込むことでも誘える（※36）。これも飛び道具への対処法の一つだ

使い手にダメージを与える

キルシュレッド、カオスフレア、ソウルフィスト、王家の紋き、駱射し、撥ね羽、ソニックウェーブ、ウォータージェイル、ビッグスノー、ソルスマッシャーなどは、使い手にダメージを与えると攻撃判定が消滅する（※36）。


▲本来なら、画面端まで飛行するカオスフレアだが

▲使い手に攻撃をヒットさせると、その時間に飛び道具が消滅する

（※33）飛び道具同士の接触

飛び道具同士がブツかった場合、どのような反応をするかは、その飛び道具の特徴によって決定される。

・押し合い…ブツかったまま、しばらく空中停止する　カオスフレア、ソウルフィスト、ビッグスノー、ソルスマッシャーのみ。ただし、これらの空中版は、押し合いにならず、耐久力が少ないほうが、即座に消滅する。

・相殺…飛び道具の相打ち。自分もろとも、相手の攻撃判定を消滅させる、相手の押し合いタイプの飛び道具でも相殺可能。

・打ち消し…相手の攻撃判定をカキ消しつつ、飛行をつづける。

・接触しない…ブツかりあいが存在せず、スリ抜けて進む、デモンブラスト、サンダーブレイク（竜巻）、稚の翼、ボイスンプレス、ウォータージェイル、シーレイジ、リフレクトウォール、ファイナルガーディアンなどが、このタイプ。打ち消しタイプの飛び道具もブツけあったときもスリ抜けになる。

（※34）押し合いの優劣

発生時間が長い飛び道具ほど、押し合いで有利になる　カオスフレアとソルスマッシャーの発生時間が群を抜いているのに対し、ソウルフィストとビッグスノーは短い。

たとえ、押し合いに勝っても、発生時間がなくなり弾が消えると、相手の飛び道具が、ふたたび前進してしまう。再前進した飛び道具は、発生時間の間は、わずかな時間しか飛行できないが、飛行速度が速ければ、キリギリ相手に届くこともある。よって、押し返しには強の飛び道具を使うのがベター

また、同時にコマンドを完成させた場合、発射（攻撃判定が出現）するまでの時間を早い順に並べると、ヒッグスノー・カオスフレア・ソウルフィスト・ソルスマッシャーとなる。発射の早い飛び道具は、なるべく相手の飛び道具を引きつけてから押し返すようにしたい。

（※35）飛び道具の個数制限

基本的に、自分が発射した飛び道具は、画面内に一つしか存在できない　ただし、跳ね返されたり、吸い込まれた飛び道具は、その瞬間から相手の飛び道具になるので、自分は再発射が可能となる。

なお、遠雷雄、稚の翼、ボイスンプレス、アクアスプレッド、シーレイジ、リフレクトウォール、ファイナルガーディアン、コスモディスラプションは例外にて、（自分のほかの種類の飛び道具と画面内に）共存できる。

（※36）使い手と一体化している飛び道具

サントスプラッシュとやプラスマビームなども、使い手にダメージを与えると、攻撃判定が消滅する。ただし、相打ちに終わるケースもあるので、王家の紋きやホインプレスに反撃するときは気をつけよう

質量違いで、相殺・発射された飛び道具が、使い手にダメージを与えると消えるのは、その飛び道具の性質に基じる。つまり、カオスフレアなら消えるが、雑羽根なら消えない

また、本文中で触れた飛び道具も、E状態にいるときなら、本体がダメージを受けても消滅しない。

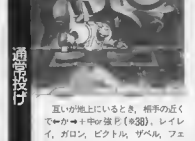
投げ技

投げ技の種類と性質

投げ技は、すべてのキャラが持っている攻撃で、コマンドを入力した瞬間に、攻撃が成立する（つかむ）のが大きな特徴だ。その種類は、下の三つに分類できる。

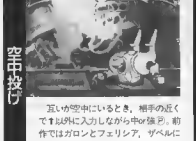
通常の攻撃には、操作を完了してから、多かれ少なかれ「ためor溜め」という、攻撃判定が出現するまでのスキが存在する（※37）。投げ技はそのためが短く、操作の完了から約1/60秒後に相手をつかむことができるのだ。さらに、打撃技と違って、相手のガード操作を無視して攻撃することができる。一瞬のスキをついて反撃するときや、ガードを固めている相手にダメージを与える手段として重宝するぞ。

ただし、どんな投げ技でも、使用するには「相手に接近する」というリスクを負わなければならない。また、相手が起き上がった瞬間のように、「打撃なら当てられるが、投げ技はキメられない」といった、特殊な状態も存在するのだ。



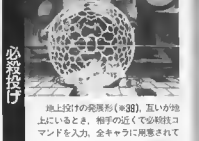
通常投げ

互いが地上にいるとき、相手の近くで←or→＋中or強P（※38）。レイレイ、ガロン、ビクトル、ザベル、フェリシアは、Rでも使用できる。アナカリスのみ使用不能。



空中投げ

互いが空中にいるとき、相手の近くで1以外に入力しながら中or強P。前作ではガロンとフェリシア、ザベルにしかなかったが、今回はドノヴァンとアナカリス以外のキャラが使用できる。



必殺投げ

地上投げの発展形（※39）。互いが地上にいるとき、相手の近くで必殺技コマンドを入力。全キャラに用意されているが、アナカリスだけは、相手に接近していなくても使用できる。

投げ技が使用できる条件

投げ技が使用可能となる相手キャラとの「間合い（左右の間隔）」は、使用キャラおよび投げの種類によって異なる（※40）。そのちがいを、右の表にまとめてみた。

相手が攻撃すると、手足を伸ばしたぶんだけ間合いが縮まりそうだが、実際にそうなるケースは、スライディングなどで前進→攻撃したときぐらいだ（※41）。

さて、投げ技は、以下のような状況で無効化される。

・攻撃がヒットorガードした相手……どちらも、相手が行動可能になってから、表に記された時間が経過するまで投げ不可。逆に、相手側は、その間でもこちらを投げることができる。

・ダウンから起き上がった相手……上と同様。

・ジャンプする相手……地上から、空中にいるキャラを投げることはできないが、ジャンプの操作をしてから宙に浮くまでは、わずかなスキがある（→※15）ので、この間なら普通に投げることが可能だ。

・着地した相手……着地の瞬間だけ投げられないが、その瞬間は一瞬なので、ここでの投げ合戦は五分五分（※42）。



◀サスカッチの投げ間合いは、通常投げにかぎっては「非常に広い」。必殺投げにいたっては「この世界から相手をつかむことができる」のだ



▲起き上がりやガード直後などに攻撃を置かれた場合は、最良のタイミングで投げ技を使っても、絶対にその攻撃を食らってしまう

●投げ技の間合い（単位：ドット）

キャラ名		通常投げ	必殺投げ	空中投げ
ドノヴァン		0〜36	0〜44	———
レイレイ		0〜40	0〜48	0〜38
デミトリ		0〜36	0〜44	0〜32
ガロン		0〜40	0〜48	0〜38
ビクトル		0〜40	0〜56	0〜40
ザベル		0〜40	0〜48	0〜38
モリガン		0〜36	0〜44	0〜32
アナカリス	弱	———	96〜128	———
	中	———	152〜184	———
	強	———	208〜240	———
フェリシア		0〜36	0〜44	0〜32
ビシャモン		0〜40	0〜36	0〜36
オルバス		0〜40	0〜48	0〜36
サスカッチ		0〜48	0〜64	0〜40
フォボス		0〜40	0〜48	0〜36
パイロン		0〜40	0〜48	0〜36

●投げ技が無効化される時間

状況	時間
のけぞり状態から復帰したとき	5/60秒間
ガード状態から復帰したとき	4/60秒間
吹き飛び状態から復帰したとき	2/60秒間
ダウン状態から起き上がったとき	8/60秒間
ジャンプ後に着地したとき	1/60秒間

（※37）攻撃のできわ

投げ技をのぞくと、コマンド完成から攻撃の成現が一番早いのは、フォボスのリフレクトウォールで、なんと1/60秒後。通常の必殺技における単体トップは、デミトリの強デモンクレイドル/2/60秒後（弱と中とEX版は3/60秒後）。基本技の単体トップは、デミトリの立ち弱パンチで、3/60秒後に設定されている。そのほかの攻撃については、§20のタイムチャートを参考に。

（※38）投げる方向

一部の通常投げは、レバーの入力方向に合わせて、相手を投げる方向を指定できる。また、空中投げと必殺投げは、←or→なら左側へ→or←なら右側へと、自分に対して前方に投げるようになっている。なお、デミトリの通常投げだけは、相手の倒れてくる方向がランダムで決定する。

●投げる方向の指定可能な投げ技

・通常投げ…　ガロン（パンチ＆キック）、モリガン、ビシャモン、フェリシア（キックのみ）、オルバス、サスカッチ、パイロン。

・空中投げ……フォボス以外すべて可能。

・必殺投げ……ビッグスイングのみ可能。

（※39）通常投げと必殺投げのちがい

発展形と言っても、強化された要素は、間合いが広い（ビシャモンをのぞく）、ダメージが大きい、受け身を取られないことぐらい。基本技をキャンセルして投げたり、通常投げでは投げられない状況でもつかむ……といったメリットは存在しない

（※40）技ごとの投げ間合い

ガロン、ビクトル、フェリシアは複数の通常投げを（レイレイはパンチでもキックでも同じ投げ技が発動する）、ビクトル、フェリシア、オルバス、サスカッチは複数の必殺投げを持っているが、その間合いはどれも微妙の数値に統一されている。

ただし、ビクトルについては、EX必殺技のグレートグルデンハイムだけ異なる数値が設定されている。なんと、0〜80ドットの広範囲で、相手をつかめるのだ。

（※41）相手ごとの投げ間合い

意外だが、投げ技の食らいやすさには個人差がある。要領が悪から説明すると！固まり当て、開き小少しだけ熟した状況で、どの必殺技が（投げ間合い）なら、どんな相手が投げられるのかを実験してみた。

なお、この実験では、相手キャラが立っていても、しゃがんでいても、投げられやすさには影響しないことも判明している。

・投げ間合い55以上の技で可能…ドノヴァン、デミトリ、ザベル、モリガン、アナカリス、フォボス、パイロン

・投げ間合い44以上の技で可能…レイレイ、ガロン、ビクトル、フェリシア、ビシャモン、オルバス

・投げ間合い42以上の技で可能…サスカッチ

本作品の「投げられ王」は、VSサスカッチ戦において、しゃがみ弱キック×2→必殺投げを食らう、サスカッチに決定した。

（※42）投げ技を同時に仕掛けると？

結論から言えば、互いが間合い内にいるかぎり、どちらの投げ技が成功するかは完全なランダムで決定する。使用キャラや体力差、通常投げか必殺投げかという要素は、まったく影響しない、本文中の「五分五分」は、それを意味している。

投げ技で与えるダメージが変動する場合

投げ技によるダメージは、かならずしも均一ではない。それが「つかみ技」だったり、相手が「受け身」をとったりすると、与えるダメージが大幅に増減するからだ。

受け身とは、投げのダメージを緩和（通常の1/2）し、ヒット効果の「ダウン」から回避できる動作のこと。つかみ技による攻撃も、受け身の操作をすることで、最低ダメージ（1回攻撃されるだけ）に抑えられる。ただし、必殺投げと空中投げ、ピクトルのパンチ投げ（※43）は、受け身がとれない。

受け身

使用条件は全キャラ共通で、相手につかまれてから6/60秒以内に、←or→＋中or強パンor中or強キックを入力する。たとえ攻撃の硬直中に投げられても、受け身が使用できる。

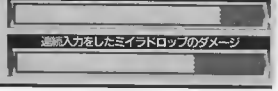


▲通常投げ→追いうちの連係が有効なキャラもいるが……

▲受け身をとればダウンしないので、追いうちも食らわずにすむぞ

つかみ技

投げ技の一種。相手をつかみ上げ、複数回にわたってダメージを与えていく攻撃の総称。つかみ技として扱われるのは、ピクトルのパンチ兄キック投げとメガショック、ザベルのパンチ投げ、アナカリスのミイラドロップ、フェリシアのパンチ投げ/ビシャモンの鬼首捻りなど。これらの投げ技は、相手をつかんでいるときに、レバーとボタンを連続入力すると（※44）、攻撃回数が増え、与えるダメージを上昇させることができる。



空中投げの使いどころ

前作では、前方ジャンプ時のみ使用できた空中投げだが、今回は操作方法の変更や間合いの拡大、それに伴う新たなシステムの改善によって、実戦向きな攻撃に変貌している。

たとえば、空中ガードで防げる攻撃が増えたことによって、空中ガードの操作をしながら跳びこんでくるプレイヤーが多くなっている。そういった相手に対しては、ガード不可の空中投げで反撃することが有効だ。なお、こちらが空中投げを狙うときは、空中ガードの操作も兼ねて、あらかじめ↖or↙のいずれかにレバーを入れておこう。



▲このような状況で、互いが空中投げを使うことがないように、空中投げを使うと、かならず空中投げが届くようになっている。下にいる相手には投げられないのだ

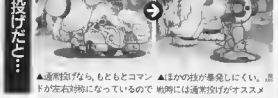
必殺投げ≧通常投げ？

相手を投げるときは、かならず必殺投げを使って……とは言い切れない。必殺投げは、コマンド入力（※45）に手間がかかるうえに、入力ミスで必殺技が暴発する欠点もあるからだ。とくに、写真のような状況では使用をひかえたほうがいい。



▲相手が鉄が燃えてきたような黒帆時に必殺投げを狙うと……が暴発してしまうことが多い

▲このように、間係ない必殺技



▲通常投げなら、もともとコマンドが左右対称になっているので

▲ほかの技が暴発しにくい。悪例には通常投げがオススメ

投げ技に失敗すると……

投げ技の操作を行なった瞬間に、相手の投げられ判定がなくなったり、相手が投げ間合いの外に移動してしまうと、写真のような「投げ失敗ポーズ」をとる。

当然、この間は完全な無防備状態だが、どのキャラも1秒にも満たないし（※46）、投げ技が無効になる状況（間合いの外や相手の硬直中など）でコマンド入力したときは失敗ポーズをとらない。したがって、失敗ポーズを連発したり、そこから強力な攻撃を食らってしまうことは滅多にないのだ。攻め手を滞らしてまで、投げ技を封印する必要はないぞ。



▲通常＆必殺投げのコマンド完成時に相手が間合いから離れると

▲失敗ポーズをとるのだ。すべてのキャラに用意されているぞ

（※43）パンチ投げ

←or→＋中or強パンによる通常投げのことをいうとコマンドを表記しているが、スペースが足りなくなるので、このように省略している。当然、←or→＋中or強キックによる通常投げは「キック投げ」と呼ぶ。

（※44）ダメージ増加の操作方法

レバーとボタンの連続入力で、本文では説明しているが、ベストな操作は「←or→or↑or↓を交互に入れる」。一般に有効といわれている、レバーをグルグル回す入力方法では、攻撃回数は変化しないのだ（ミイラドロップだけは例外で、この方法でもOK）。

また、オルバスの通常投げは少し特殊で、相手を地面にたたきつける直前に、レバーを反対方向に入れることで、追加ダメージを与えられるが、受け身をとられたときは不可。

なお、つかみ技を食らったキャラも、レバーとボタンの連続入力で、攻撃回数を減らすことができるぞ　もっとも、相手より入力回数が多かった場合にかぎるが

（※45）必殺投げの操作方法

必殺投げのコマンドにおけるレバー操作は、→↘↓↙←とレバー1回転の2倍調整しがない。これらのコマンドの厳密な入力方法について説明しよう。

まず、→↘↓↙←の最後（←）は入力しなくてもいい。つまり、→↘↓↙だけでコマンドが成立するのだ。起き上がりなどで、このように入力すると、最後のボタンがしゃがみガードの隙だとカチ合うので、投げに失敗したときの硬直になる　かなり重要だ。

レバー1回転のほうは、正確には3/4回転で、最後のレバー方向は斜め（重要方向）でもいい　つまり、→を起点にした場合は→↘↓↙←↖＋ボタン（斜度には↘↓←↖）でコマンドが成立する。立った状態からコマンドを入力するときは、このことを念頭に入れておかないと、投げる前に使用キャラがジャンプしてしまうぞ。

（※46）投げ失敗ポーズの硬直時間

キャラ	硬直時間
トノヴァン	32/60秒
レイ	50/60秒
デミトリ	38/60秒
ガムレ	38/60秒
ピクトル	50/60秒
ザベル	14/60秒
モリガン	48/60秒
アナカリス	28/60秒
フェリシア	40/60秒
ビシャモン	60秒
オルバス	42/60秒
サスカッチ	44/60秒
フォボス	58/60秒
パイロン	48/60秒

となっている。余談だが、ES必殺投げで失敗ポーズをとってしまっても、全身に光るが、スペシャルストックは減らないので安心してはしい。

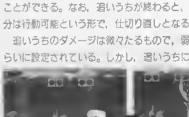
追いうち

地道ながらポイントをかせげる攻撃

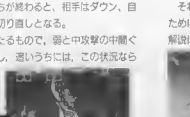
前作において、相手を転ばせることは、自分のペースを確保する手段でしかなかった。が、今回は相手を転ばせてケース、↑＋Kを入力する（※47）と、文字どおり「追いうち」をかけることができる。なお、追いうちが終わると、相手はダウン、自分は行動可能という形で、仕切り直しとなる。

追いうちのダメージは微々たるものの、弱と中攻撃の中間ぐらいに設定されている。しかし、追いうちには、この状況ならば当たるといった判断が明確にくだせる性質がある。「successful」が出れば山となる」の格言どおり、追いうちが当たる状況を知り、それを確実に実行すれば、勝率もアップするはずだ。

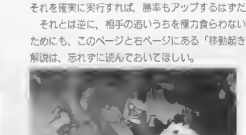
それとは逆に、相手の追いうちを極力食らわないようにするためにも、このページと右ページにある「移動起き上がり」の解説は、忘れずに読んでおいてほしい。



▲しゃがみ強キックなどで相手を転ばせたら、↑＋Kを入力



▲すると、追いうちが発動。基本的に相手を捕捉してから攻撃する



◀追いうちはタイミングしていればキャラにしか当たらない！　転ばされた直後の無防備状態をさらけだすだけ。まさしく自殺行為だ

(※47)追いうちの操作方法

↑＋Kで使用することは、本文にあるとおり　ボタンの制限は関係なく、レバー方向は↖や↗でも認められる。必殺技コマンドのように「ボタン離し」（→P.201）にも対応しているのがポイントだ。

また、二つのKを同時に押して、スペシャルストックを消費することにより、強化版のES追いうちを使用できる。確実に追いうちが当たる状況で使えば、やみくもにES技やEX必殺技を使うよりも、安定したダメージを与えることが可能だ。

なお、アナカリスで追いうちをかけるときは、↑ではなく、↖か↗にレバーを入れてボタンを押そう。アナカリスには、↑には真上跳躍からジャンプする性質があるため、↑＋Kで追いうちをかけようとすると、無意ジャンプが暴発しやすい。

追いうちとして成立するEX必殺技

ドノヴァンのプレスオブデスやレイレイの天雷破（鉄球）は、ダウンしている相手にも攻撃できる貴重なEX必殺技だ。いずれも、通常の追いうちよりも、与えるダメージが大きいので、知っておいてソンはないだろう。

天雷破は、それ単体でダウン→追いうちを行なえるうえ、そのあとに通常の追いうち攻撃もキメられる。ところが、ドノヴァンのプレスオブデスは、必殺技ばかとES4フリーストーク（後半部分のみ空中で当てる）のあとからしか追いうちとしての攻撃が間に合わないのだ。



▲レイレイの天雷破は、分銅を落とした瞬間で相手を転ばせたあと　▲上空から落ちてきた敵まで追いうちをかけることができる

(※48)行動可能と同時に攻撃するには？

追いうちは、転ばせた技の硬直が解けた直後に使うのが理想。しかし、一発勝負で実行するのはムズカしい　そこで、硬直が解ける前から、レバーを↑に入れながらボタンを連打してみよう。かなり理想のタイミングで追いうちを使用できるぞ。

(※49)追いうちの捕捉能力

追いうちの「コマンドを入力してから相手に当たるまでの時間」と「相手を捕捉するときの移動可能距離」には個人差がある。すべて追いうちが当たるキャラは、ドノヴァンとレイレイ。一番遠いのがフェリシア　追いうちが当たるまでの時間は、相手との距離やESがどうかに関係なく、つねに一定だ。

捕捉時の移動は、どこへでも可能（完全自由）、捕捉距離に限界がある（移動制限）、つねに一定距離しか移動しない（完全固定）の3種類に分類できる。

・完全自由型…　ガロン、サベル、アナカリス、フェリシア、ビシャモン、オルバス、フォボス、パイロン
・移動制限型……ドノヴァン、レイレイ、デミトリ、モリガン、サスカッチ
・完全固定型……ビクトル

追いうちの捕捉能力は、それほど万能ではない。コマンドが完成した直後に、相手が移動すると、空振る可能性があるからだ。サベル、フェリシア、ビシャモン、パイロンが通常投げをメインに直後に追いうちを使った場合、その現象がよく起こる。また、ダウンのしかたによっては、追いうちを使うのが難しく、相手が地面に落ちる前（食らい判定がない）に攻撃をしてしまうことがある。こうした現象を回避するには、慣れよりも少し遅めにコマンドを入れるといい。

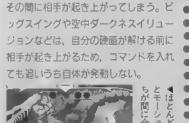
なお、相手がダウンした直後に追いうちを当てると、その追いうちが終了した直後、再度追いうちをかけられる。ただし、この場合は、相手が食らい判定を残すような起き上がりかたをしてくれないと当たらない。

ダウン＝追いうち成功とはかぎらない

相手をダウンさせた技の種類や、そのときの状況によっては、追いうちをかけられないことがある。以下の三つが代表例だが、コマンド入力が遅かったり（※48）、捕捉位置をマチガえたり（※49）、相手が移動起き上がりをしたり（右ページ）と、さまざまな要因が関与してくるのだ。なお、追いうちが確実にキマる攻撃については、各キャラの対戦攻略ページを参照のこと。

フォロースルーが長い

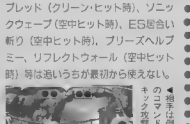
相手を転ばせても、技の硬直が長いと、その間に相手が起き上がってしまう。ビッグスイングや空中ダークネスイリュージョンなどは、自分の硬直が解ける前に相手が起き上がるため、コマンドを入れても追いうち自体が発動しない。



◀ほとんどの必殺技は、中や強だとモーションが長いため、追いうちが間に合わなくなってしまう

追いうちが発動しない

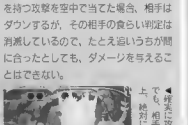
メカスパイク、ヘルタンク、アクアスブレッド（クリーン・ヒット時）、ソニックウェーブ（空中ヒット時）、ES居合い斬り（空中ヒット時）、ブリーズヘルブミー、リフレクトウォール（空中ヒット時）等は追いうちが最初から使えない。



◀倒れているがのコマンドを入力しても、ただのキック攻撃になってしまうのだ

食らい判定がなくなっている

燃焼、凍結、まっぷたつのヒット効果を持つ攻撃を空中で当てた場合、相手はダウンするが、その相手の食らい判定は消滅しているので、たとえ追いうちが間に合ったとしても、ダメージを与えることはできない。



◀確実に攻撃が当たるタイミングでも、相手の食らい判定がないため、絶対にヒットしない

移動起き上がり

形勢逆転が狙える新アクション

転んだキャラも、タダでは起きない。ダウンした直後からレバーを←か→に入れておくと（↖か↗でも可）、前方か後方に移動してから起き上がる「移動起き上がり」が使用できる。自分に有利な間合いや状況を確保したり、追いうちを回避する手段として重宝するぞ。

対戦プレイしていると、起き上がりに飛び道具を重ねられることがよくある。これは、反撃が届かない位置から相手の体力をケズる戦法だが、移動起き上がりを使えば、起き上がる位置とタイミングをズラせるので、重ねられた飛び道具を回避することができるのだ。場合によっては、そのまま画面している相手に反撃することも可能。ただし、その移動距離はキャラごとに完全に固定されているのでご注意しよう。



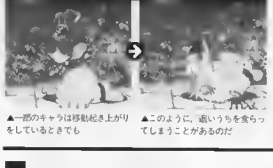
▲本来、起き上がりに重ねられた飛び道具は、リバーサルの無敵技でしか回避できなかったが

▲移動起き上がりの動作中なら、追いうち以外の攻撃は食らわないので、そのまま移動できる

▲さらに、移動中は相手をスリ抜けられるので、安全地帯である相手の背後へ回りこめるぞ

起き上がりの個人差

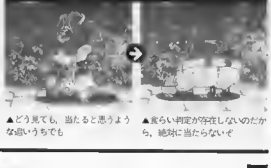
起き上がり動作のどの段階まで追いうちに当たってしまう（＝食らい判定がある）のかには、個人差がある。さらにこれは、キャラのちがいだけでなく、どのような起き上がりかたをしたかによっても変化していく。



▲一部のキャラは移動起き上がりをしているときでも

▲このように、追いうちを食らってしまうことがあるのだ

食らい判定の有無は、見た目だけでは判断できない。起き上がりはじめたときに、追いうちが当たるキャラもいれば、当たらないキャラもいるからだ。具体的なデータは、右表（※50）にまとめておいたので、参考にしてほしい。

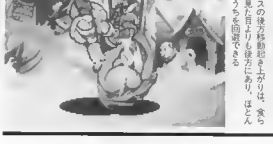


▲どう見ても、当たると思うような追いうちでも

▲食らい判定が存在しないのだから、絶対に当たらないぞ

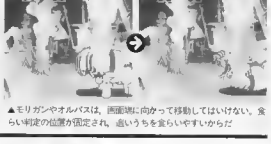
追いうちを回避するには？

追いうちを回避するのに、もっとも有効な起き上がりかたをキャラごとにまとめると、右のようになる。ただし、相手キャラによっては（※51）、移動起き上がりを試みても同じ結果になってしまう場合もある。また、オルバスは画面端にいるときだけは「移動しない」にしたほうがいい。



▲オルバスの後方移動起き上がりは、食らい判定が見た目よりも後ろにあり、ほとんどの追いうちを回避できる

- 移動しない……ドノヴァン、ガロン、ザベル、アナカリス、モリガン、サスカッチ
- 移動する（方向問わず）……レイレイ、フォボス、パイロン
- 前方（相手側）へ……なし
- 後方（反対側）へ……ビシャモン、オルバス
- どれでもいい……デミトリ、ピクトル、フェリシア



▲モリガンやオルバスは、画面端に向かって移動してはいけない。食らい判定の位置が固定され、追いうちを食らいやすいからだ

（※50）起き上がりの食らい判定

それぞれのキャラは、どの段階まで食らい判定が残っているのか？　ドノヴァンの起き上がりをタイミングの基準（±0）として、ふつうに起き上がったとき（レバー中立）、相手側に移動起き上がりを行なったとき（前方）、相手と反対側に移動起き上がりを行なったとき（後方）という、三つのケースについて測定してみた。

表の数値がプラスになっているものは、その山ぶん食らい判定が長く残っていることを意味する。マイナスはその逆だ。

また、移動起き上がり中に食らい判定が残っているキャラは「食らい」の欄に　を記したうえで、食らい判定の発生（＝移動の開始）と消滅の時間を「～」でつないでいる。ただし、フォボスとパイロンは、通常の追いうちなら食らわないが、レイレイの天雷破（跳ね）とトノヴァンのフレスオブデスなどは、移動中に当たってしまう。

この表でわかることは、中立時の起き上がりにも個人差があるということ、デミトリ、モリガン、サスカッチが一般平ぺいに対し、ビシャモンだけはダントツに遅い、なにしろ、中デミシクレイドル（ダッシュ時含む）、強ライムレイザー、強ローリングバックラーから追いうちがキマってしまうのだ。

補足になるが、ダウンしているときに、移動起き上がりを関にタイミングで↙↓↘のいずれかにレバーを入れておくと、起き上がりの開始時間を最大12/60秒延長できる。

しかし、このときは食らい判定の発生時間も延長されるので、本来なら当たらない追いうちも食らってしまう　起き上がりに重ねられた攻撃をしゃがみガードで防ごうと思って、レバーを↙に入れていると、こうした事態に陥りやすい　とくに、一度のダウンで2～3回追いうちを食らっている人は、意図せずしてこの操作を行なっているハズだ。

●食らい判定の発生時間（単位：/60秒）

	食らい	後方	中立	前方
トノヴァン	×	－7	0	＋3
レイレイ	×	－3	0	3
デミトリ	×	－1	－1	－1
ガロン		4～＋1	0	4～＋1
ピクトル	×	0	0	0
ザベル		＋2～＋11		＋2～＋11
モリガン		＋7～＋11	－4	＋5～＋11
アナカリス		＋1～＋15	0	2～＋15
フェリシア	×	0	0	0
ビシャモン	×		＋2	＋3
オルバス		－1～－3	0	＋4～＋11
サスカッチ		＋5		＋4
フォボス	×	－7	0	－7
パイロン	×	－7	0	

（※51）追いうちの攻撃範囲

起き上がり時の食らい判定に個人差があるのと同様、追いうちの攻撃範囲にも個人差がある。たとえば、トノヴァンの追いうちは相手の手前に落下して攻撃するのに対し、モリガンは真に攻撃する。その中でも最強（最悪）なのがレイレイの追いうちで、見た目どおりに攻撃判定が大きく、しかも攻撃が当たるまでの時間も短いのだ。

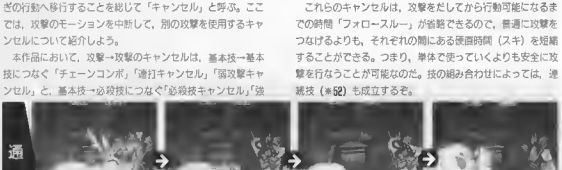
キャンセル

技のモーションを中断するメリット

対戦格闘ゲームでは、何らかの動作を中断して、そのままつぎの行動へ移行することを総じて「キャンセル」と呼ぶ。ここでは、攻撃のモーションを中断して、別の攻撃を使用するキャンセルについて紹介しよう。

本作品において、攻撃→攻撃のキャンセルは、基本技→基本技につなぐ「チェーンコンボ」「連打キャンセル」「強攻撃キャンセル」と、基本技→必殺技につなぐ「必殺技キャンセル」「強制キャンセル」「でざわキャンセル」がある。

これらのキャンセルは、攻撃をだしてから行動可能になるまでの時間「フォロースルー」が皆無できるので、普通に攻撃をつなげるよりも、それぞれの間にある硬直時間（スキ）を短縮することができる。つまり、単体で使っていくよりも安全に攻撃を行なうことが可能なのだ。技の組み合わせによっては、連続技（※52）も成立するぞ。



▲どんな攻撃も、当てたあとには
▲このような引きぎわが存在する
▲そして、やっと行動可能になり
▲晴れて、別の攻撃が使用できる
▲ここまでは上と同じだが
▲キャンセルを実行することで
▲すぐに別の攻撃が使用できる
▲さらに連続技が成立する場合も

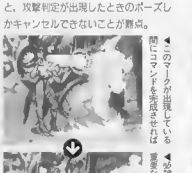
基本技から必殺技へのキャンセル

基本技を必殺技でキャンセルする方法は下の三つ。なかでも、必殺技キャンセルは、すべてのキャラが使用可能で、戦略にも組み込める。必殺技キャンセルが可能な基本技は、一部にかぎられているので（※53）、使用キャラのキャンセル可能な基本技を、技一覧表でチェックしておこう。なお、キャンセルさせる必殺技の種類は、投げ技以外なら、どれでもOKだ。

強制キャンセルは、順番押し系コマンドのEX必殺技を持つキャラのみ使用できる。ドノヴァン、レイレイ、モリガン、アナカリス使いには重要な攻撃だろう。でざわキャンセルは、コマンドの入力ミスをしたときの救済措置だ（※54）。

必殺技キャンセル

基本技の攻撃が当たった瞬間（※55）に、必殺技コマンドを完成させる。キャンセル可能なのは一部の基本技であること、攻撃判定が出現したときのポーズしかキャンセルできないことが難点。



◀このマークが出現している間にコマンドを完成させればOK
◀必殺技が発動する。非常に難しいテクニックだ

強制キャンセル

順番押し系コマンドの必殺技だけは、コマンドさえ完成すれば、どんな基本技でもキャンセルできる。モリガンは、シェルキック以外（※56）のジャンプ基本技も強制キャンセルできるぞ。



◀通常では、必殺技キャンセルできない基本技でも
◀このようにキャンセルできる。連続技にも組み込めるぞ

でざわキャンセル

どんな基本技も、ボタンを押してから4/60秒が経過するまでは、必殺技で強制的にキャンセルできる。必殺技キャンセルを行なおうとしたとき、すばやくコマンドを入れると、要領しやすいのが難点。



◀強パンチの3フレ目で
◀ここで必殺技を使用するとでざわキャンセルになる

（※52）連続技

のけぞりのヒット効果を持つ攻撃を当て、その状態が解除されるまでに（＝一定時間が経過するまでに）つぎの攻撃を仕掛けると、相手はガード操作をしているにもかかわらず、その攻撃を食らってしまう。この現象を「つながる（連続ヒット）」と言い、これを利用した連係を「連続技」と呼んでいる。余談だが、「連続技」の英訳「COMBO（コンボ）」は、「COMBINATION（コンビネーション）」の略称だ。

（※53）必殺技キャンセルができないとき

技一覧表にキャンセル可能と記されている基本技も、以下の状況で使うと、必殺技キャンセルができなくなってしまう。

- 走行型のダッシュ中に使用した場合
- チェーンコンボとして使用した場合
- 連打キャンセルとして使用した場合

つまり、必殺技キャンセルは、単体で使用した基本技にのみ実行可能ということだ。強制キャンセルとでざわキャンセルは、ダッシュ中の基本技に対しても使用できる。

例外的なのがドノヴァンで、ダッシュからのあらゆる中攻撃＋連打離立ち殴キックが、必殺技キャンセル可能となっている（チェーンコンボにはつながらない）。

（※54）救済措置

今回からでざわキャンセルを導入したのは、レバー入力の完成前に、ボタンを押してしまうプレイヤーへの配慮だと思われる。なお、バイロンの立ち中キックだけは、でざわキャンセルの受け付け時間が長い。

余談だが、強制キャンセルが、基本技のあらゆるモーションを中断できるのは、順番押し系コマンドの最初の操作が、ボタンに統一されているからだろう。

（※55）ヒットストップ

相手に攻撃が当たった瞬間、わずかながら互いのキャラが硬直する現象（演出）のこと。カプコンの開発スタッフは、これを「ヒットストップ」と呼んでいる。必殺技キャンセルとチェーンコンボは、このときにコマンド入力を受け付けている。つまり、両者は、攻撃が当たらないかぎり、使用することができないのだ。

必殺技キャンセルのコマンド入力の受け付け時間（＝ヒットストップの時間）は、技の強弱を問わず、当たってから10/60秒以内。ただし、一部の多段攻撃（レイレイの連打離立ち強パンチなど）は、1回あたりのヒットストップが5/60秒に短縮されている。

（※56）シェルキックの謎

モリガンが、ジャンプ中に↓↘→K で使用できる特殊技「シェルキック」。動作では、必殺技扱い（↓↙←+K）だったが、今回は「特殊技」扱いで、しかも基本技と必殺技の特性が混在されている。その具体例を挙げておこう。

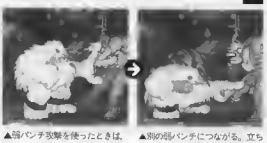
〈基本技と判定される部分〉
- これでKOすると、勝利マークが「V」に
- ケズリ効果がない（副作用と同様）

〈必殺技と判定される部分〉
- 基本技をキャンセルできる
- でざわキャンセルもできる
- 強制キャンセルでは中断不可
- コンボボーナスは必殺技と同じ
- ゲージ増加量も必殺技と同じ

一部の基本技に存在する「連打キャンセル」

大半の弱攻撃は、フォロースルーの段階（※57）で同じボタンを押すと（連打も可）、その場でつぎの攻撃に移行する。これが「連打キャンセル」（※58）だ。このキャンセルは、攻撃が空振っても使えること、チェーンコンボのような与えるダメージの補助効果がないこと、そのままチェーンコンボにつなげられること（必殺技キャンセルは不可）などの長所がある。

連打キャンセルは、弱攻撃にかぎらず、ドノヴァンのしゃがみ強パンチ、ビシャモンの立ち中キック、サスカッチのしゃがみ中パンチなどでも可能になっている。



▲弱パンチ攻撃を使ったときは、もう一度弱Pを押すことで

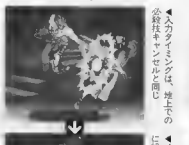
▲弱の弱パンチにつながる。立ちしゃがみの切り替えも可能

ジャンプ攻撃のキャンセルは3種類

ジャンプ中の基本技には、地上の技にない特殊なキャンセルが用意されている。どれも実用的なものばかりなので、おぼえておこう。なお前作にあった、ジャンプ基本技→ジャンプ基本技のキャンセルは、「弱攻撃キャンセル」しか残されていない。

必殺技キャンセル

ジャンプ基本技にも、必殺技キャンセルのできるものがある。強制キャンセルやでぎわキャンセルも可能だ。ただし、ジャンプ攻撃には高度制限（※59）があるので、入力に成功してもキャンセルされない場合がある。



◀入力のタイミングは、地上での必殺技キャンセルと同じ



◀必殺技は比較的出やすいが、連続技に結び込むのはキツい

着地キャンセル

どんなジャンプ攻撃も、そのキャラが着地をすることで、強制的に残りのモーションが中断される。ジャンプ攻撃→地上攻撃の連続技を使うとき、ジャンプ攻撃を着地直前に当てるのが理想と言われているのはそのためだ。



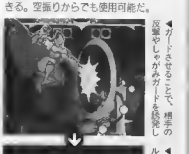
◀どんなにモーションが長い攻撃でも、着地さえすればすぐに……



◀残された硬直時間を無視して、つぎの行動に移れるぞ

弱攻撃キャンセル

ジャンプ弱攻撃には、着地するまで攻撃がつづけられるのが多い。こういった攻撃は、連打キャンセルのように、攻撃判定が出現したあとにコマンド入力することで、ちがう基本技（※60）に移行できる。空振りからでも使用可能だ。



◀ガードさせることで、相手の攻撃やしゃがみガードを誘発し

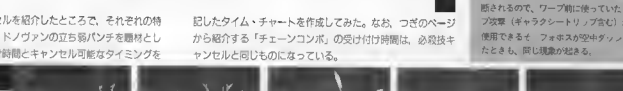


◀すぐに、ちがう技でキャンセル、反撃しよう

まとめ

ひとことりのキャンセルを紹介したところで、それぞれの特徴を明確にするために、ドノヴァンの立ち弱パンチを題材として、コマンドの受け付け時間とキャンセル可能なタイミングを記したタイム・チャートを作成してみた。なお、つぎのページから紹介する「チェーンコンボ」の受け付け時間は、必殺技キャンセルと同じものになっている。

受け付け一覧



1～2枚目の写真がでぎわ、3枚目が攻撃判定の出現、4～5枚目はフォロースルーだ。ジャンプ攻撃のキャンセルについては、本文を参考にしてほしい。

必殺技キャンセル	コマンド受け付け　←ちゃんとコマンドが入力されていれば、ここで必殺技に移行する
連打キャンセル	コマンド受け付け（入力と同時にキャンセル）
強制キャンセル	コマンド受け付け（入力と同時にキャンセル）
でぎわキャンセル	コマンド受け付け（入力と同時にキャンセル）

(※57)コマンド受け付け時間

連打キャンセルの受け付けは、必殺技キャンセルのような先行入力型ではないので、理想のタイミングでキャンセル（連発）するには、1/60秒の誤差も許されぬボタン入力が必要だ。ボタン連打だと、どうしてもムラができてしまうので、タイミング重視の「目押し」で入力したほうがいいだろう。

なお、連打キャンセルとして使用した基本技は、スペシャルゲージの基本増加量（→P98）が加算されないため、空振りしているかぎりゲージが増えない　注意しよう。

(※58)ちがうボタンでは？

弱キック→弱キックを連打キャンセルすると、2回目の弱キックを入力後判定の高い弱パンチと同時押しすれば、弱キック→かわり→弱パンチができる……と思ったが、やはり弱キック→なってしまう。

開社の「ストII」シリーズ（ラッシュターボまで）では、同じ理由で弱攻撃→中or強攻撃をつなげることができたか（リュウのしゃがみ弱キック→立ち強パンチなど）、本作品ではそういった連係は不可能になっている。実質にチェーンコンボを使おう。

(※59)ジャンプ攻撃の高度制限

ジャンプ攻撃、とくに必殺技には使用するための高度制限が設けられている。たとえば、デミトリが背の低い相手に、ジャンプ中パンチを当てたとき、ハットスピンなどキャンセルできるが、空中カオスフレアではキャンセルできない。これは、カオスフレアの高度制限が、ハットスピンよりも高い位置に設定されているからだ。

ちなみに、飛行（低空ジャンプ）型のダッシュ中など、空中ヒートキャノン、転ばし、ヘッドキック（何かしらの技をだしたあとなら可能）は、高度と関係なく使用できない

(※60)ジャンプ攻撃の回数制限

本作品のジャンプ攻撃は、1回のジャンプにつき1回、とはかぎらない。技の硬直さえ解けていれば、ふたたび攻撃をだすことができるのだ（または空中ガードすることも可能）。ただし、着地するまでは同じ攻撃を再使用できないため、ジャンプの滞空時間を考慮すると、技をだせるのは、3回（例：空中→弱攻撃→ヨロの攻撃）が限度だろう。

例外はアナカリスで、滞空時間が長すぎるため、何度も同じ技が使用できる。また、ハイロンがジャンプ中にギャラクシートリップを使い、ふたたび空中ヘワープすると、そのジャンプは、ワープ前のジャンプとは別物と判断されるので、ワープ前に使っていたジャンプ攻撃（ギャラクシートリップ含む）が再び使用できるそ　フォボスが空中ダッシュをしたときも、同じ現象が起きる。

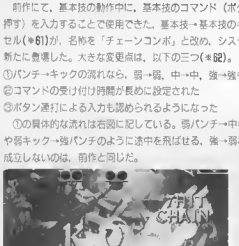
チェーンコンボ

「目押しコンボ」がさらにパワーアップ

前作にて、基本技の動作中に、基本技のコマンド（ボタンを押す）を入力することで使用できた、基本技→基本技のキャンセル(※61)が、名称を「チェーンコンボ」と改め、システムも新たに急増した。大きな変更点は、以下の三つ(※62)。

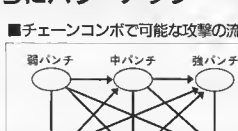
①パンチ→キックの流れなら、弱→弱、中→中、強→強も可能
②コマンドの受け付け時間が長めに設定された
③ボタン連打による入力も認められるようになった

①の具体的な流れは右図に記している。弱パンチ→中キックや弱キック→強パンチのように途中を飛ばせる、強→弱などが成立しないのは、前作と同じだ。



◀チェーンコンボを利用すれば、5ヒット以上の連続技も簡単に実行できる

■チェーンコンボで可能な攻撃の流れ





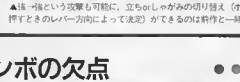
▲強→強という攻撃も可能に。立ちorしゃがみの切り替え（ボタンを押すときのレバー方向によって決定）ができるのは前作と一緒だ

チェーンコンボの欠点

やりやすくなった反面、弱体化された部分もある。とくに、チェーンコンボとして使用した基本技は、すべて（何発目でも）与えるダメージが約2/3に減らされるようになったのは痛い。これは、後述のオートチェーンコンボでも同様だ。

それと同時に、チェーンコンボとして使用した基本技は、必殺技でキャンセルできなくなった。ジャンプ攻撃にいたっては、基本技→基本技のキャンセル自体が不可能になっている。

また、なまじキャンセルがやりやすいため、不用意にチェーンコンボを連発すると、強制ガードからのガードキャンセルで反撃されてしまうこともある。攻撃が連発できるといっても、

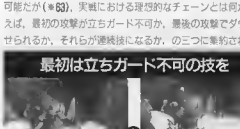


◀これでは、最後の攻撃が当たった瞬間、そのすきがいは、見てのとおりだ

基本技はあくまで基本技なので、ガードしている相手の体力をケズることはできない(ビクトルは別)。必殺技やジャンプ攻撃をからめたり、攻撃タイミングをズラしたりして、相手のガード体勢を崩してから狙うようにしよう。

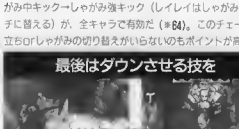
理想的なチェーンの組み合わせ

チェーンを使えば、弱→弱→中→中→強→強という連続技も可能だが(※63)、実戦における理想的なチェーンとは何かと言えば、最初の攻撃が立ちガード不可か、最後の攻撃でダウンさせられるか、それらが連続技になるか、の三つに集約される。



▲最初の攻撃は、ガード方向が限定されるものを使う。とにかく、最初さえヒットすれば、あとの攻撃は連続技として確実に当たるからだ

結論としては、しゃがみ弱キック→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→しゃがみ強キック（レイレイはしゃがみ強パンチに替える）が、全キャラで有効だ（※64）。このチェーンは、立ちorしゃがみの切り替えがいらないのもポイントが高い。



▲最後の攻撃でダウンさせれば、追いうちを当てたり、自分のペースを確保できる。単純に攻撃値の高い攻撃を使ってもいい

(※61)目押しコンボ
前作では、基本技→基本技のキャンセルは、1回のボタン入力しか認められず、受け付け時間も「ハンター」の約半分と非常にシビアだった。そのため、基本技キャンセルを行なうときは、つねにタイミング重視の一発勝負「目押し」でボタンを押す必要があり、そこからこのような名称が生まれた。

(※62)キャンセルできない基本技
必殺技キャンセルともかく、チェーンコンボでは、あらゆる基本技がキャンセルできる、複数ヒットする技については、2発目以降もコマンドを受け付けているのだ。

ところが、フェリシアのしゃがみ強パンチ、オルバスの立ち強パンチは、チェーンコンボでもキャンセルできないようになっている。宙に浮きながら攻撃する技なので、そこから地上基本技につなげるのは、あまりに不自然だから、と思われる。

(※63)フルコース
弱→弱→中→中→強→強という「フルコース」のチェーンコンボ。大半のキャラは最後の攻撃が空振ってしまう（届かない）が、フェリシア（vsレイレイ）とバイロンは、フルコースの連続技が成立する

また、少々サギくさいのが、モリガンのアストラルヴィジョン。分身が出現しているかぎり、相手が反動で離れることはないので、簡単にフルコース＋αのチェーンコンボを当てることができるのだ。

(※64)使用キャラ別チェーン
本文で紹介したチェーンは、全キャラ共通のもの。ここでは、キャラごとの理想的なチェーンについて説明しよう。

まず、最初の攻撃だが、ドノヴァン、デミトリ、ガロン（通常攻撃のみ）、ザベル、モリガン、アナカリス、フェリシア（立ち攻撃のみ）、ビシャモンは、立ち弱キックが立ちガード不可に設定されているため、これもチェーンの起点に組み込める。レバーを→に入れたままにして、少し前進→立ち弱キックをくり返し、弱キックがヒットしたら、すかさずチェーンに持っていく戦法が有効だ。ガロンとフェリシアは、しゃがみ弱パンチも立ちガード不可になっている。

そのほか、アナカリスの立ち←or→＋中キック、バイロンの立ち中キックは、しゃがみガード不可なので、たとえ弱攻撃がガードされていたとしても、そのままつなげば、しゃがみガードしている相手に中キックがヒット。そのあとチェーンで強攻撃（しゃがみ強キックが有効）につなげられる。

オートチェーンコンボ

チェーンコンボとのちがい

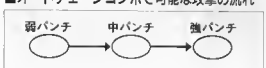
オートチェーンは、キャラ選択後に「オートガードモード」を指定した場合のみ使用できる。基本技→基本技のキャンセルという点は、チェーンコンボと同じだが、コマンドの入力方法がちがう。パンチ（キック）ボタンを二つ以上同時押しするだけでいいのだ。あとは、押したボタンの攻撃を、自動的に弱→中→強とキャンセルしてつないでくれる。

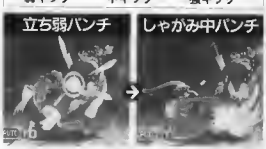
オートチェーンには、強→強やパンチ→キックというキャンセルが存在しないが、通常のチェーンのようにタイミングを変えてボタンを押していく（※65）必要がない。同時押しの習慣さえつけておけば、確実に使用できるぞ。



◀ここで「オートガード」を選ぶと、当然通常のチェーンコンボは使えなくなる。

■オートチェーンコンボで可能な攻撃の流れ





▲一つ前の技がヒットする直前にレバー操作をすれば、つぎの攻撃の立ちorしゃがみを切り替えることも可能だ。ただし、難度は高い

オートチェーンの欠点

オートチェーンは手軽である反面、チェーンコンボにはない欠点も所有している（※66）。上記のとおり、四つ以上の技をつなげられないことをはじめ、連打キャンセルした基本技は、通常のチェーンには移行できても、オートチェーンに以移行できないということがある。また、チェーンによるダメージの低下率が通常のチェーンと同じであるぶん、手数の差（※67）で、総合的な攻撃力に差がでてしまうのだ。



◀オートチェーンは攻撃が空振りしないかぎり中断不可。ガードされもしないかぎり、つながってしまうのだ。

オートチェーンの有効度は使用キャラによって異なる

オススメのオートチェーンを、使用キャラごとに紹介しよう。表にはそれぞれ、オートチェーンの操作方法、それらの攻撃が立ちガード可能か、ダウンするか、最後の攻撃を当てるために最低限必要な間合い（リーチ）、チェーンコンボによるダメージ補正を考慮した合計ダメージ値を表記してある。

なお、表にあるオートチェーンは、立ちorしゃがみの切り替えをさほど必要としないものだけをピックアップしているため、キャラによっては、立ちorしゃがみの切り替えを行なうことで、より強力なチェーンコンボが使用できる場合もある。



▲フォボスの↓＋キック三つは、接近していないと強キックの1段目しかヒットせず、相手が倒れない　そんなときは弱一強を使おう

●使用キャラごとの有効なオートチェーンコンボ

キャラ	操作方法	立ちガード	ダウン	リーチ	ダメージ
ドノヴァン	中立＋K→K→K	不→可→可	なし	1	28
レイレイ	↓＋P→P→P	可→可→不	あり	3	24
デミトリ	↓＋K→K→K	不→不→可	あり	2	23
ガロン	↓＋K→K→K	不→可→不	あり	1	24
ビクトル	↓＋K→K→K	不→不→不	あり	3	24
サベル	→＋P→P→P	可→可→可	なし	0	32
モリガン	↓＋K→K→K	不→可→不	あり	1	23
アナカリス	中立＋K→K→K	不→可→可	なし	0	30
フェリシア	↓＋K→K→K	不→可→不	あり	2	24
ビシャモン	↓＋K→K→K	不→不→不	あり	2	30
オルバス	↓＋K→K→K	不→不→不	あり	2	24
サスカッチ	↓＋K→K→K	不→不→不	あり	2	29
フォボス	↓＋弱K強K	不→不＋不	あり	2	17
バイロン	↓＋K→K→K	不→不→不	あり	2	26

（※65）タイミングの誤差

前作において、チェーンコンボ（目押しコンボ）を使うときは、各技の攻撃するまでの時間差をおぼえ、それに適した入力タイミングを把握する必要があった。

ところが今回のチェーンコンボは、受け付け時間の拡大によって、どんな組み合わせでも、入力タイミングの感覚は少なく、わりとカンタンに実践できるようになったのだ（それでもタイミング重視ということは変わらないが）。

オートチェーンは、1回の入力で発動することが難刃の的になっている。具体的に言うと、同時押しの入力に失敗すると、想定していたチェーンが発動せずに、かわりの基本技がでてしまうことがあるからだ。なかには、ガードキャンセルはパンパン使えても、同時押しは苦手という人もいるので、選打の許されるチェーンコンボと、一発勝負のオートチェーンのどちらの入力法が簡単なのかは一概にキメられない。

（※66）オートチェーンの欠点

なぜ、オートチェーンには欠点が多いのか、それは、オートガードモードには、オートガード（→P.215）という便利なシステムを使用できる特典があるからだ。

しかし、特定の状況にかぎっては、オートチェーンのほうが有利というときもある。たとえば、弱→中→強→飛雷神E系EX必殺技の強制キャンセルを使うときは、オートのほうが、連打ボタンを押す必要がないぶん、順番押しのコマンド入力がやりやすい。

また、弱パンチ→中パンチや、弱パンチ→弱キックといったボタンの組み合わせで、基本技→必殺技のキャンセルをかけるとき、レバー入力が発生する直前にボタンを押すと、ノーマルモードならチェーンコンボ（基本技）が暴発してしまうが、オートガードモードならば、ちゃんとキャンセルができるのだ。まあ、きちんとコマンド入力ができる人には無縁のメリットだが……。

（※67）オートの手数

多段ヒットする基本技をオートチェーンにからめた場合、かならず1段目をキャンセルしてしまうので、さらに攻撃力が低下する欠点がある。できるだけ単発の攻撃を組み込むようにしたい。

なお、選打キャンセル→オートチェーンのキャンセルは成立しないが、選打キャンセル自体は使用できる。オートガードモードかどうかは、チェーンコンボの性質に関わってくるだけで、それ以外のキャンセルについては、どちらのモードでも使用可能になっている。

ヒット効果

さまざまなヒット効果

攻撃が当たったとき、相手が行なうリアクション（＝ヒット効果）には、さまざまな種類がある。これは、攻撃内容と相手の位置（※66）によって変化する。とくに必殺技には、いろいろなヒット効果が用意されているぞ（※69）。

ヒット効果で重要なのは、見た目は同じでも、最終的な結果が「のけぞり」や「ダウン」に変化することだ。のけぞりなら連続技で、ダウンなら追いうちで、追加ダメージを与えられる。一方、「燃焼」「凍結」「吹き飛び」は、ヒットした瞬間に相手の食らい判定が消えるため、追撃が当たらなくなってしまう。なお、どんなヒット効果を持つ技でも、攻撃をガードされた場合は、何のリアクションも発生せずに、相手が少し硬直するだけ、となっている。



▲ビリビリと感電したあとで



▲このような、のけぞり状態になる

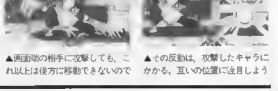
▲ビリビリと感電したあとで

▲地面に落下し、倒れてしまう

攻撃による反動と、その重要性

攻撃がヒットすると、反動を受けた相手は後方に移動する。反動は当てた攻撃によって異なり（※70）、それが大きいと移動する距離も長くなる（そのぶん追撃がムズカしくなる）。なお、相手を転倒させる攻撃（しゃがみ強キックなど）は、ヒットしたときのみ反動がゼロになるぞ。

反動で移動しているキャラに別の攻撃が当たると、その段階で残っていた反動がカット（初期化）され、最後に食らった技の反動だけ移動するようになる。連続技を当てているとき、あまり相手が離れないのはそのためだ。



▲画面端の相手に攻撃しても、これ以上は後方に移動できないので

▲その反動は、攻撃したキャラにかかる。互いの位置には注目しよう

気絶の条件と回復方法

一部の必殺技には、相手の行動を束縛するヒット効果がある。この状態を、総じて「気絶」と呼ぶ。従来の対戦格闘ゲームにおける気絶は、連続して攻撃を当てることで成立したが、本作品ではそうした過程による気絶は排除されている。では、気絶効果がある必殺技と、その種類について説明しよう。

・瞬間砲（気絶）……トンカチ、岩、盆栽、サキチ（星）のみ可能。いったんダウンして、起き上がってから気絶する。

・王家の裁き（SD化）……当たった瞬間からサイズが小さくなり、移動としゃがみ以外の行動（ガード）が不能になる。SD化したキャラの移動形態は、飛行型（デミトリ、モリガン、バイロン）と歩行型（それ以外のキャラ）の2種類ある。



▲同時に気絶したところ。ここで左側のキャラが連続入力をすれば



▲移動速度が早くなる、それだけ連続技を食らいにくくなるぞ

・厳封じ（取り憑き）……当たった瞬間から行動不能。空中で当たった場合は「吹き飛び」になるだけで気絶しない。

・撥ね刃（版死状態）……当たった瞬間から行動不能。ただし、使用キャラの行動も制限され、相手の気絶解除までは、近接風が返し刃以外の行動をとることができない。空中で当たった場合は「吹き飛び」になるだけで気絶しない。

・ソニックウェーブ（マヒ）……地上、空中ともに、当たった瞬間から行動不能。空中で当たったときは、ほんの一瞬しか食らい判定がなく、そのままダウンに移行してしまう。

・ポイズンプレス（毒）……当たった瞬間から行動不能。空中で当たった場合は、地面に落下してから気絶する。

・ウォータージェイル（溺水）……行動不能。攻撃の効果時間中は、少しずつ体力が減らされてしまう。

・ビッグブランチ（凍結）……投げ技の動作が終わる（吐きだされる）と同時に行動不能。

・コンフュージョナー（吸引）……強制的に空中へ浮上。立ち状態の基本技のみ使用できる。ガードと移動は不可。

なお、王家の裁き、コンフュージョナー以外の気絶状態は、投げ技（つかみ技）の項目で触れた「レバーとボタンの連続入力」を行なうことで、気絶時間を短縮できる（※71）。

（※68）当たりかたによるヒット結果

これは、相手のいる場所が、地上か空中かで異なる、サスカッチの攻撃を、地上と空中の相手に当てると、ヒット効果がどのように変わるかを調べたものだ。一覧表だ。大半の攻撃が、地上と空中とで、ちがった効果を持つことがわかるだろう。

●相手の位置によるヒット効果の変化

攻撃	地上	空中
しゃがみ中パンチ	のけぞり	吹き飛び
しゃがみ強パンチ	吹き飛び	吹き飛び
しゃがみ強キック	転倒	吹き飛び
ビッグスノー	凍結	凍結＋ダウン
ビッグタイフーン	のけぞり	ダウン
ビッグサイクロン	ダウン	ダウン

（※69）ヒット効果の種類

・のけぞり……大半の基本技が、このヒット効果となる。具体的には、頭を反らす「上段のけぞり」、全身を縮める「下段のけぞり」、しゃがみ状態の「しゃがみのけぞり」の3種類。

・吹き飛び……空中に飛ばされるが、着地前に体勢を立て直す。

・転倒……バランスを失い、尻ぱい状態で地面に倒れる。

・燃焼……全身が炎に包まれたあと、ほとんど消しズミと化した姿が残れる。

・凍結……全身が氷で包まれており、中にいる姿は見えない。氷が割れると行動可能に。

・感電……レントゲン写真のようなシルエット（骨格）が表示される。

・まっぷたつ……瞬時が完全に裂ける。まっぷたつダウン効果のある攻撃でKOすると、勝体が裂けたままダウンする。

・ダウン……なんらかのヒット効果により倒するものて、単体では存在しない。ヒット効果で多用される「ダウン」とは、吹き飛び＋ダウンを意味する。

ほかにも、下段のけぞり（サスカッチのジャンプ強パンチ）、燃焼（ソルスマッシャー）、凍結（ビッグフリーザー）、感電（チェンジイモータル）、まっぷたつ（鬼首切り）などのあとにダウン効果が現れる。なお、転倒のみとは、かならずダウンに移行する。

・気絶……本文を参照。

（※70）反動とのけぞり

地上基本技の反動とのけぞり時間は、弱→中→強の順に大きくなる。必殺技のそれは強の基本技と同じだ。なお、本体と分離している飛び道具を画面端の相手に当てた場合、互いの反動はゼロになる。

ジャンプ基本技の場合は、その強弱を問わず、地上の弱攻撃とまったく同じ反動とのけぞり時間を与えることができる。ちなみに、着地ジャンプ攻撃を当てた場合、着地後の影響で、本来の反動で離れる間合いよりもわずかに近い位置に着地できる。また、ジャンプ攻撃でめくった場合は、反動で移動しているキャラの背中側（移動先）に着地するため、相手と完全密着できるのだ。

（※71）連続入力のやりかた

これも、投げ技（つかみ技）の項目で説明したとおり、レバーはｷｰﾎﾞｰﾄﾞを交互に入れ（レバー中立が含まれないと意味がない）、ボタンはひたすら連打すればいい。

1回ぶん入力すれば、約0.4秒ぶん行動可能になるという、じつに簡々たる仕様だが、知っておいてソンはないだろう。

なお、王家の裁きによるSD化は、どんなことをしても復帰を早めることはできない。それどころか、ジャンプをすることに予備動作のふんだけ、少しずつ復帰が遅くなってしまうのだ。相手の真下に移動したら、しゃがんで耐えるのが無難だ。

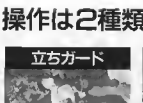
地上ガード

地上でのガード操作は2種類

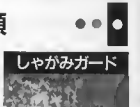
対戦格闘ゲームにおいて，ガードは重要な役割を持っている。ガードさえしていれば，大半の攻撃をノー・ダメージに抑えることが可能だからだ。さらに，ダウンなどの特殊なヒット効果を持つ技は，全体のモーションが長いので，ガードさえすれば反撃できるケースも多い（※72）。

ガードを行なうには，まず自分が行動可能な状態でなければいけない。つまり，攻撃の動作中やダッシュ中（中断してから行動可能になるまで時間がかかる）はガード不能だ。

操作方法はだにもあるとおりだが，攻撃が当たる前から←（立ちガード）か↙（しゃがみガード）にレバーを入れておく必要がある。この2種類の地上ガードは，それぞれ防げる攻撃が異なっているため，的確な使いわけが必要となるぞ。



▲すべてのジャンプ攻撃を防げる。頂上から降ってくる暗殺等に対しても，このガードが有効。地上での攻撃については，足元を狙った攻撃（足払い）以外なら防げる



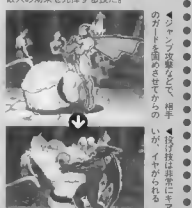
▲足払いなどの下段への地上攻撃を防ぐが，頂上を狙ってきた攻撃ほぼガードできない。また，ジャンプ攻撃は一部をのぞいてガード不可（※73）

通常のガードでは防げない攻撃

地上でガードするときに注意したいのが，ガードしても防げない攻撃，防ぎにくい攻撃，ノー・ダメージに終えられない攻撃があることだ。これらの存在により，ガードを固めることが，かならずしも安全ではないことが理解できる。

投げ技&ガード不能技

投げ技は，すべての地上操作を無視して攻撃できる。また，投げの特性を持つEX必殺技（ガード不能技）も同様にガードを無効化する。ガード対策として，最大の効果を発揮する技だ。



◀ジャンプ攻撃などで，相手のガードを固めさせてからのいが，イヤがられる（※74）

▼投げ技は基本にキマりやすいが，イヤがられる（※74）

めくり攻撃

ジャンプや飛行（低空ダッシュ）型のダッシュによる，跳び越え（めくり）などながらの攻撃は，互いの位置が入れ替わっているため（※75），ガード方向を左右対称に切り替えないといけない。



▲この段階で，相手は反対側（後ろ）にいるので

▼ガード操作を逆（←でガード）にしないとダメ

ケズリ効果

必殺技とヒクトルの基本技（電撃）は，ガードしても，少し体力がケズられてしまう。その割合は，ヒット時に受けるダメージの3/16。要はでも1ドットぶんのダメージを受ける。



◀このように連続固定攻撃する必殺技をガードしていると

▼知らないうちに，体力がごっそりケズられる場合も

強制ガードの長所と短所

ガードによって硬直しているときに，つぎの攻撃を受けた場合，ガード操作をしなくても，自動的に攻撃を防ぐ「強制ガード」が発動する。攻撃の無隙が短い連携ならば，たとえ連続技にならないものでも強制ガードが成立するぞ。

強制ガードは，防御側に有利な働きをすると思われがちだが，じつはそうでもない。必殺技をからめた連係で強制ガード状態にさせられると，なすがままに体力をケズリ取られてしまうのだ。こういった状況からは，後述のガードキャンセルを使わないと脱出できないぞ。



◀真の防ぎ方をとっている場合は，どんな攻撃がきても，強制ガードしてくれるが，ただし，そのときどちらかの技は，強制ガード中に出す必要がある

（※72）のけぞり時間とガード時間

のけぞり効果がある攻撃の反動と硬直時間は，ヒット時でもガード時でも，まったく変わらない。つまり，ヒット（のけぞり）時に反撃できなかった攻撃は，たとえガードしていたとしても反撃できないのだ。もっとも，ガードキャンセルを使ったときは別だが。

（※73）しゃがみガードの例外

ガード方向が限定される攻撃をリストアップしよう。個別には紹介しないが，飛行（低空ジャンプ）型ダッシュ中の攻撃は，ジャンプ攻撃と同じ性質があるので，しゃがみガードでは防げない。注意しよう。

〈立ちガードでしか防げない地上攻撃〉

プレスオブデス，天雷破（分銅），猛・暗殺脚，立ち←or→＋中キック（アナカリス），格の鬼，ダイレクトッザーズ，立ち中キック（パイロン）

〈しゃがみガードでも防げるジャンプ攻撃〉

ジャンプ↓＋キック（トゥヴァン），殺鬼鳳，バットスピン，ビーストキャノン（全般），サンダーブレイク，ジャンプ↓＋キック（ザベル），空中デスハリケーン，空中デスボルテージ，シェルキック，空中ソウルフィスト，バルキリーターン，空中ダークネスイリュージョン，王家の鎖き，鋭刺し，ジャンプ強キック（オルバス），空中ビッグサイクロン，ジャンプ↓＋パンチ（パイロン），空中ソルスマッシャー，オービタークレイズ

（※74）投げ技からの回避と反撃

相手が攻撃をヒットorガードさせてからの投げ技を仕掛けてきた場合は，すべてジャンプ方向（後方かベスト）にレバーを入れてみることで回避できる

ただし，オルバスのジャンプ強キック→投げ技のように，「咬き飛ばしに投げ技を連携させてきたものの場合は，投げ技を発動させる時間が短いので，投げ抜け（投げ技で反撃すること）が，無敵技を使うしか対処できない。また，たとえジャンプで投げ技を回避しても，それによって多少した基本技を食らってしまうこともある。

ガード不能技への対処法は，技の性質によって異なる。ミッドナイトプレジャー，ミイラトロップ（ES版含む），ビッグアイスバーンは，ジャンプさえしていれば，絶対に投げられない。写真にある，基本技→ミッドナイトプレジャーは，ジャンプ（後方が理想）することで確実に回避できるぞ。前作とちがい，ミッドナイトプレジャーは投げられ判定が大きくなったので，タイミングさえ合っていれば，投げ返すこともできる。

ヘルダンクとウォータージェイルは，少しだけ早いている相手にもマトもが，実質的にはジャンプで回避できる。例外は表落の次で，攻撃判定の上下幅が広いため，ジャンプによる回避がムズカしくなっている。

（※75）特殊なめくり攻撃

ドノヴァンのキルシュレットと，アナカリスのファラオスプリットには，特殊なガード操作が必要になる。

キルシュレットは，トゥヴァンが攻撃をだしていないときは斜に対する正ガード方向に，ドノヴァンが攻撃をだしている間は，斜め位置にかかわらず，トゥヴァンに対する正ガード方向にレバーを入れることでガードできる。

ファラオスプリットは，攻撃をしてきたパーツ（本体，分身）に対する正ガード方向にレバーを入れる。はさまれたときは，攻撃してきたパーツによってレバー方向を切り替えよう。

空中ガード

新たなる空中戦での攻防

ジャンプ中はガードできない、という常識を撃ち破った「空中ガード」。このシステムの導入によって、新しい戦法が可能になった（飛行タイプのダッシュ中はガード不可）

空中ガードの操作は、攻撃を受ける前にレバーを↖←↙のいずれかに入れておけばOK。地上ガードとちがい、レバー方向による性能差はなく、どれでも同じ効果がある。

空中ガードは地上ガードにくらべると、硬直時間が圧倒的に短い（※76）。地上ガードでは何もできなかった攻撃に対して、空中ガード後なら反撃できるケースが多いのだ。そのかわり、ガード時の反動が大きく、1回ガードするだけで大きく間合いが開いてしまう。そのぶん、ガード後の反撃が届きにくくなっているが、強制ガードを回避できるという長所もある。

地上ガード



▲ザベルのスカルスティングのような複数ヒットする必殺技を地上でガードした場合は

▲相手が攻撃するまで強制ガードが続き、数回にわたって体力をゲズられてしまう

▲長かった硬直状態も解けて、やっと反撃できる、と思ったころには間合いが……

空中ガード



▲地上ガードでは、なすすべもなく連続にケズられてしまったスカルスティングだが

▲空中ガードなら、反動が大きくかかるので、相手の攻撃範囲から脱出できる。さらに……

▲硬直時間が短いので、リーチの長い攻撃を使えば、いとも簡単に反撃できるのだ

空中ガードできない攻撃とその例外

空中ガードは地上ガードにくらべると、ガードできない攻撃が多い。また、ジャンプの予備動作（かがみこむ）の最中は空中ガードできないので注意したい。

前作にくらべれば、空中ガード可能な攻撃は増えた が、地上からの攻撃には不利。という点は変わっていない（※77）。ジャンプ中においても、ガードを固める＝安全にはならないのだ。



◀ジャンプさえしていればガードを固めて空中ガードとなるため地上からくる攻撃は防ぐことができる

地上基本技

アナカリスの立ち強キック以外は、すべて空中ガードできない。全体的に見ると、「ハンター」は前作よりも基本技が優遇される傾向にあるようだ。



▲前作と同様に、地上基本技で唯一ガード可能な、アナカリスの立ち強キック

一部の地上必殺技

前作とはちがい、それなりに上空へ行きわたる攻撃は空中ガード可能になっている。同じ必殺技でも、前半のモーションは空中ガード不可なんて場合もある。



▲デモンクレイドルも、この状態になれはガードできる。ただし、ES版は最後まで不可

一部の空中必殺技

空中ビーストキャノンの方向転換における↖←↙方向は不可。ついでに言えば、空中投げはガードも受け身もできない。空中基本技はすべて空中ガード可能。



▲地上る対空版と同じ方向かガード不可。つまり、方向転換されなければガードできる

（※76）ガードによる硬直時間

ガードによる硬直状態には、

①ガードキャンセルだけ使用可能

②攻撃、ジャンプ、ダッシュは使用可能

③前進、後退も可能（ガードポーズ解除）

という、時間の流れにおうじた3つの段階がある。これらの具体的な時間は、受けた攻撃の種類と、地上と空中のどちらでガードしたかによって変化する、そのデータを調べてまとめたのが下の表だ。

ガードした技	①GC受付	②攻撃可能	③前進可能
地上の弱攻撃	10/60秒	24/60秒	34/60秒
地上の中攻撃	10/60秒	28/60秒	38/60秒
地上の強攻撃	10/60秒	32/60秒	42/60秒
空中の攻撃時	10/60秒	32/60秒	42/60秒
空中ガード時	15/60秒	10/60秒	――

表内のデータについて解説しておこう。

・「空中ガード時」以外は、すべて地上でガードしたときのもの。

・「前進可能」の欄に書かれている時間は、すなわちガードの「硬直時間」。

・地上におけるヒット（のけぞり）時の硬直時間は「攻撃可能」の欄の数値と同じ

・ガードポーズを解除しなければ、強制ガードが成立するのは「前進可能」の時間まで。

・「GC」とはガードキャンセルの略称。空中ガード時のガードキャンセルは、フォボスにのみ存在する。

・空中ガードの「前進可能」が空欄なのは、空中ガード後の移動は簡単まで行なえないからだ。ただし、空中ダッシュは「攻撃可能」の段階から使用できる。

・ジャンプ基本技は、地上の弱攻撃と同じ時間に統一されている。ジャンプ必殺技は地上の強攻撃と同じ。

・空中ガードしたときは、地上攻撃、ジャンプ攻撃、技の弱中強さえも関係なく、つねに同じ硬直時間となる。

（※77）前作の空中ガード

操作方法や硬直時間の短さなどは一緒だったものの、前作では、空中ガードできるのは、ジャンプ攻撃と地上の飛び道具だけ。そのかわり、空中必殺技がすべてガードキャンセル可能に設定されていた。

オートガード

使用できる条件

オートガードとは、ガード可能な状況（攻撃やダッシュ中以外）なら、たとえ操作をしなくても、自動的にガードを行なってくれるシステムのことだ。ガードキャンセルがやりやすくなるメリットもあり、攻撃面での強化もはかれる。これを使いたいときは、使用キャラ選択時に「AUTO GUARD」の項目を選ぼう。これで、ゲーム・オーバーまで「オートガードモード」の恩恵が受けられるぞ。

オートガードのスゴさは、立っているときに立ちガード不可の攻撃がきても、ちゃんとガード方向を切り替えることだ。レイレイの天雷破やバイロンの立ち中キックは、相手のしゃがみガードをツブせる貴重な技だが、こういった攻撃もオートガードには、まったくの無力なのだ。



◀オートガードが突破されたときは、ガードマークの周りに、変異のような星マークが追加されるぞ。


▲しゃがんでいるときに、立ちガードのみ防げる攻撃がきても……


▲攻撃を受けた瞬間、立ち状態に切り替わり、ガードしてくれるぞ

(※78)オートでしか防げない攻撃

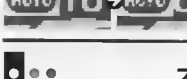
オートなら簡単に防げる攻撃は、レイレイのしゃがみ強パンチ（天雷破や、オルバスのしゃがみ弱キック・ダイレクトシザーズのような、ガード方向を上下に切り替えないと食らってしまう連係だけではない。

相手を跳び越えた場合、なぜか空中ガードできなくなるのだが、オートガードなら、その状況でも攻撃をガードしてくれる。また、コンフュージョナーを食らい、空中に浮いているときも、空中カード可能な攻撃だけはガードできるのだ。逆に、オートガードで防げないが、通常のガードなら防げる攻撃は、いまのところ発見されていない。

使用回数制限について

とにかく役に立つオートガードだが、便利すぎるゆえに使用回数が制限されている。キャラごとの使用回数については、画面左下（2P側は右下）に表示される。では、使用回数に関する法則をリストアップしておこう。

・普通にガード操作をして攻撃を防いだときは減らない。
・最初のガードがオートガードによるものでも、それから防いだ攻撃に強制ガードが成立していた場合は、立ちやしゃがみを使いわけているかぎり、使用回数は1回しか減らない。
・使用回数は勝負が決定するまで減ったまま。そのかわり、ステージ（相手）が変わったときは、初期値までもどされる。
・使用回数の初期値は10回だが、対2P戦にかぎっては、勝ちつづけることに、その初期値が1ずつ減っていき、0になってしまう。対CPU戦では、勝ちつづけても初期値は減少しないが、対2P戦を終えてから対CPU戦に復帰したときは、そのときの初期値のまま戦うことになる。



◀対戦がゼロになると、パソ印が表示される

対CPU戦の場合



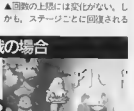
▲対CPU戦なら、たとえ何回相手キャラに勝ったとしても


▲回数の上限には変化がない。しかも、ステージごとに回復される

対2P戦の場合



▲対2P戦では対CPU戦とちがい、相手を倒すごとに


▲上限が二つずつ減ってしまう。当然、ゼロになると使用不可

(※79)オートガードモードは強いのか？

開発段階では、必殺技に強弱をつけることもできなかったオートガードモード。最終的には、チェーンコンボおよび、通常キャンセルからのチェーン（キャンセル）が使用不能であることぐらいにとどまった。

もともと、チェーンコンボへの依存度が低かったり、必殺技キャンセルを主体に戦えたり、ガードキャンセルによる反撃の強力なキャラ（プレイヤー）は、オートガードモードを選んだほうが有利と言える。

また、ガード回数に制限があると言ってもそれは連続した場合の話で、2～3回勝ったら、あとは負けてもいいなんて思っているプレイヤーにも、オートガードモードは強力な武器になるだろう。

しかし、オートガードへの対策も、なんだかんだで考案されている。一つはガードを上下にゆさぶること（めくり含む）。もう一つは投げ技を連続に組み込むことだ。この2点は、オートガードは、誤ったガード操作を行なったときに油断しやすいこと、投げ抜けに対しては投に立たないこと（受け身をとられることもあるが）を利用している。

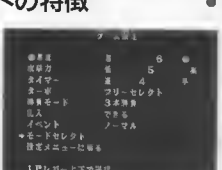
一方、オートガードを積極的にしたとき、やってはいけないことは、チェーンコンボの多用につきる。大半のチェーンコンボは強制ガードが成立するため、オートガードの使用回数を消費させる手段にはならないからだ。ガードキャンセル対策も兼ねて、攻撃の先端だけを断続的に当てていこう。

ノーマルガードよりも決定的に勝っている部分は、チェーンコンボやガードキャンセルを成功したときの満足感が大きいこと、それだけ、かもしれない。

オートガードの特徴

オートガードモードを選択したキャラは、オートガードが使用できるかわりに、チェーンコンボが使用できなくなる。そのかわりとして、オートチェーンコンボが使えるようになるが、必然的に攻撃力が落ちてしまう（→※67）。

オートガードモードは、初心者にガードの重要性を知ってもらったり、チェーンコンボやガードキャンセルを手軽に体験させよう、ということで導入されたもの。それだけに、オートガードは本来なら防げない攻撃も防げるし（※78）、使用キャラや闘いかたによっては、ノーマルモードよりも優勢に闘うこともできるのだ（※79）。



◀オートガードの最大の弱点は、テストモードでその設定を変更できるし、オートガードモードそのものが使用不能になることだ！

ガードキャンセル

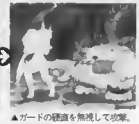
ガードキャンセルの使用条件

ガードによる硬直状態を強制的にキャンセルし，そのまま必殺技で反撃する「ガードキャンセル」は，攻撃をガードした直後（ガードマークが出現している間）に必殺技コマンドを完成することで使用できる。ただし，ガードキャンセルに使えるのは，右表の必殺技だけだ。

前作では，空中必殺技はすべてガードキャンセルに使えたが（※80），今回の空中必殺技でガードキャンセルに対応しているのは，フォボスのリフレクトウォールのみとなっている。



▲相手の攻撃をガードした瞬間，この直後に右表の必殺技コマンドが完成すれば



▲ガードの硬直を無視して攻撃。成功の目印として，使用キャラが白く光るぞ

●ガードキャンセル可能な必殺技

キャラ	必殺技	コマンド
ドノヴァン	イフリートソード	→↓↘＋パンチ
レイレイ	返魔器（地上のみ）	↓↙←＋パンチ
デミトリ	デモンクレイドル	→↓↘＋パンチ
ガロン	対空ビーストキャノン	→↓↘＋パンチ
ビクトル	ギガバーン	↓↙←＋キック
サベル	デスハリケーン（地上のみ）	↓↙←＋キック
モリガン	シャドウブレイド	→↓↘＋パンチ
フェリシア	サンドスプラッシュ	↓↘→＋キック
ビシャモン	鬼炎斬	→↓↘＋パンチ
オルバス	ソニックウェーブ	↓↘→＋パンチ
サスカッチ	ビッグタイフーン	→↓↘＋キック
フォボス	リフレクトウォール（地上，空中）	→↓↘＋パンチ
バイロン	ソディアックファイア	→↓↘＋パンチ

ガードキャンセルの受け付け時間

ガードキャンセルを成功させるには，攻撃をガードした瞬間から10／60秒以内にコマンドを完成させなければいけない（※81）。この制限時間は前作と同じだ。なお，受け付け時間さえ守っていれば，ガードをする前から，コマンド入力をはじめてもいいようになっている。

オートガードモードを選択したキャラなら，コマンドの入力途中で相手が攻撃してきても，気にせず入力をつづければ，オートガードをした直後にコマンドが完成し，勝手に（?）ガードキャンセルが発動するぞ。

ガードキャンセルの受け付け時間

＝ 攻撃をガードしてから 10／60秒以内



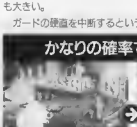
◀攻撃をガードしたときに表示されるガードマークが，消える直前にガードキャンセルできる。はじめて使うキャラは，よく練習しておこう

ガードキャンセルのメリット

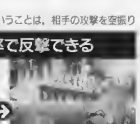
実際にプレイするとわかると思うが，ガードキャンセルは非常に入力がシビアで，狙って実行するには，それ相応の知識とテクニックが要求される。その反面，成功したときのメリットも大きい。

ガードの硬直を中断するということは，相手の攻撃を空振りさせたのと同じ。そのままフォロースルーで無防備になった相手に，晴なく反撃できるのだ。さらに，ガードキャンセルに成功すると，その瞬間から32／60秒間（※82）にもおよぶ完全無敵（投げられ判定もない）が発生する。この時間は前作よりも長めに設定されているぞ。

かなりの確率で反撃できる

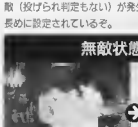


▲相手がフォロースルーに入った段階から，こちらは攻撃するので



▲かなり遅い確率で相手にヒットさせることができるのだ

無敵状態の存在



▲相手が連続ヒットする必殺技でケズリ殺そうとするが……



▲ガードキャンセル特有の無敵時間で残りのケズリを回避できる

（※80）前作の空中ガードキャンセル

前作にも空中ガードキャンセルは存在した。ガードマークは現中に必殺技のモーションが表示される点は，地上でのガードキャンセルと同じだったが，無敵状態にならないという欠点もあった（今回は無敵になる）。

また，反撃に選んだ（＝攻撃判定の出現が早い）技は，デスハリケーンや空中ビーストキャノン（ビーストラッシュ）ぐらいで，硬直が解けるのを待って，基本技で反撃したほうが確実なことも多かった。

（※81）受け付け時間の変化

複数ヒットする攻撃の中には，ガード時の硬直（ヒットストップ）が10／60秒の半分，つまり5／60秒に設定されているものがある。当然，そういった攻撃に対しては，ガードキャンセルがしづらくなっているのだ。確認されているものをリストアップしよう。

- ドノヴァン／キルシュレッド
- レイレイ／ジャンプ強パンチ
- レイレイ／遠距離立ち強パンチ
- レイレイ／旋風集
- レイレイ／地震刀
- デミトリ／バットスピン（最後以外）
- ガロン／遠距離立ち強キック（最後以外）
- ガロン／ミリオンフリッカー
- サベル／立ち→＋強パンチ（2ヒット目のみ）
- モリガン／近距離立ち強キック（最後以外）
- モリガン／バルキリーターン
- アナカリス／しゃがみ中パンチ（2ヒット目）
- アナカリス／ESコブラブロー（最後以外）
- フェリシア／遠距離立ちキック（最後以外）
- ビシャモン／踏み斬り（上下とも）
- ビシャモン／連ね斬り
- フォボス／ESプラズマビーム

ちなみに，空中ガードからのガードキャンセルは，コマンド受け付け時間が16／60秒以内と，少し長めに設定されている。

（※82）ガードキャンセルの無敵時間

32／60秒間という（秒にも満たない）無敵時間だが，知る人ぞ知るESシャドウブレイドの無敵時間が36／60秒であることを考えると，とてつもなく長い時間になる。

しかし，デミトリのデモンクレイドルとモリガンのシャドウブレイドは，本来ある無敵時間（前者は6～8／60秒，後者は5／60秒と36／60秒）が優先されてしまうため，この恩恵を受けることができない。ビシャモンの鬼炎斬なら，本来の無敵時間よりも，32／60秒の無敵時間が優先される。

ガードキャンセルを行なうための入力方法

ガードキャンセルの成功率を上げるには、まずコマンド入力の手順から考えなければいけない。前述のとおり、コマンド入力は、攻撃をガードする前から行なってもいいのだが、ここでは具体的にどう入力するのかを解説していこう。

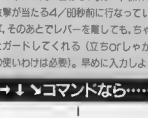
なお、ガードキャンセルに使用可能な必殺技のコマンドは、↓↘→、↓↙←、→↓↘の3種類ある（※83）が、ここでは→↓↘を題材としてとりあげてみた。

ガードキャンセルを想定した入力方法は、以下の3種類だ。

ガードしてから入力

この方法をとる場合は、受け付け時間の関係上、ガードした瞬間から入力をはじめないと間に合わない。ガード操作は、攻撃が当たる4／60秒前に行なっていれば、そのあとでレバーを離しても、ちゃんとガードしてくれる（立ちorしゃがみの使いわけは必要）。早めに入力しよう。

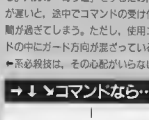
→↓↘コマンドなら……



入力の途中でガード

必殺技コマントを入力する過程で、ガード方向（←や↙）にもレバーを入れる。入力の「溜り過」をするため、操作が遅いと、途中でコマンドの受け付け時間が過ぎてしまう。ただし、使用コマンドの中にガード方向が混ざっている↓↙←系必殺技は、その心配がいらない。

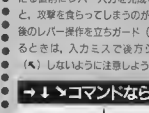
→↓↘コマンドなら……



入力してからガード

すべてのレバー操作が終わったら、すぐさまガード方向に入力する。攻撃が当たる直前にレバー入力を完成させないと、攻撃を食らってしまうのが難点。最後のレバー操作を立ちガード（←）にするときは、カムミスで後方ジャンプ（↖）しないように注意しよう。

→↓↘コマンドなら……

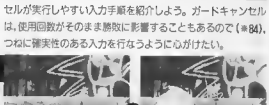


コマンド形態に適した入力方法とは？

コマンドを入力するタイミングは、上記の3種類に分類できるが、どのタイミングが有効なのかは使用コマンドの形態によって異なる。そこで、3種類のコマンドごとに、ガードキャンセルが実行しやすい入力手順を紹介しよう。ガードキャンセルは、使用回数がそのまま勝敗に影響することもあるので（※84）、つねに確実性のある入力を行なうように心がけたい。

↓↘→の場合

コマンドの形態を考えると「途中でガード」はムリ。「入力後にガード」なら問題ないが、安全面を考慮したうえで「ガード後に入力」をオススメする。ターゲットを地上攻撃にしぼり、相手の攻撃をガードすると思った瞬間に↓↘→と入力しよう。これなら入力タイミングが遅くても、ガードの硬直があるので、ちがう攻撃やジャンプは確実にしない。「ガード後に入力」がもっとも活用できるコマンドなので、絶対に会得すること。



▲まず、相手が攻撃をはじめてから当たるまでの時間差をおぼえる

▲攻撃判定が出現したあとも全身無敵が継続されるのは大きい

↓↙←の場合

コマンドそのものがガード操作と重なっているため、「入力途中でガード」と「入力後にガード」が無条件で成立する。地上戦なら「↓↙←」と、しゃがみガードの操作を追加して、保険をかけてもいいだろう（←のままだと足払いが防げないから）。とにかく通常のガード操作を、↓↙←に置き換える習慣をつけておきたい。攻撃が当たらないうち（直前）に↓↙と入れてしまえば、あとはボタンを押すタイミングしだいだ。

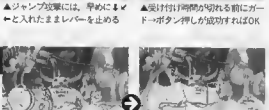


▲ジャンプ攻撃には、早めに↓↙←と入れたままレバーを止める

▲受け付け時間が切れる前にガード→ボタン押しが成功すればOK

→↓↘の場合

上の図で例としたコマンド。「ガード後に入力」は器用な人でないと、コマンド完成前にキャンセルの受け付けが終わってしまう。「入力途中でガード」は、つねにこの操作をしていると、偶然に発動することもあるのがウレシイ。しかし、最終的にオススメしたいのが「入力後にガード」だ。受け付け時間ギリギリの方法だが、操作に慣れたときの確実性は「入力途中でガード」よりも上。



▲この状態になる直前に、すばやく→↓↘と入力すれば……

▲あとは、受け付け時間が過ぎてないことを祈り、ボタンを押そう

（※83）コマンド形態の俗称

必殺技コマンドという概念は、同社の「ストリートファイター」（および'II）によって、多くのユーザーに知れわたった。

その影響もあって、コマンドの入力方法を説明するとき、わざわざ「下、右下、右のあとキック」と言う必要もなく、「波動キック」だけで会話が成立してしまう。

この「波動」というのは、「ストリートファイター」シリーズでおなじみの必殺技「波動拳」のこと。この技の使用コマンドが↓↘→+パンチボタンであることから、前述の「波動キック」とは↓↘→+キックボタンを意味するのだ。

では、「波動」以外に多用されている時系コマンドを挙げてみよう。なお、カッコ内は、そのもととなった必殺技の名前だ。これ以外は、他社ゲームの技名になってしまうので、割愛させていただいた。

・↓↘→……波動（波動拳）
・↓↙←……強風（竜巻旋風脚）
・→↓↘……昇龍（昇龍拳）
・←↙↓↘→……ヨガ、フレイム、ヨガフレ（いずれもヨガフレイムの）
・→↘↓↙←……逆ヨガ、逆フレ（いずれもヨガフレイムの逆入力）
・←タメ→……ソニック（ソニックブーム）
・↓タメ↑……サマ、サマソ（サマーソルトキック）
・レバー1回転……スクリュー（スクリューパイルドライバー）

（※84）使えるガードキャンセルは

最強（最凶）最悪と言われているのが、オルバスのソニックウェーブ。コマンドが簡単で、ヒット効果が気絶なので、そのままチェーンコンボをたたきこめる、攻撃判定の出現が速い（ガードさせやすい）という欠点もあるが、総合的にはもっとも使えるガードキャンセル技だ。

つぎは、ピクトルのギガバーン。攻撃判定の出現が速く、効果範囲も広い。さらに、ヒット後は追いうちも当たる。コマンド形態が↓↙←なのもウレシイ。慣れたべきはピクトル使いが少ないことか？

そのつぎがサスカッチのビッグタイフーン。あのリーチとヒット回数、空中の相手に当てれば追いうち可能になるという点が高く評価である。→↓↘系の必殺技では最強だろう。

ちなみに、使い手が多いモリガンのガードキャンセル（シャドウブレイド）は、確実に追いうちが入ること、ES版はEX必殺技ほみのダメージを与えられることが特徴だ。しかし、コマンドがムズかしいことや、ガードキャンセル特有の無敵時間が適用されない（→※82）ことから、ベスト3からはハズしておいた。

ちなみに、最弱と思われるのが、攻撃が当たりにくいガロンの対空ビーストキャノンと、与えるダメージが低すぎるフォボスのリフレクトウォール。せっけ高まった状況以外で使うのはやめておこう。

ガードキャンセルが有効な状況

ガードキャンセルは、ダントツの反撃能力を持つが、確実には成功しないという欠点がある（※B5）。また、ガードキャンセルばかり狙っていると、通常のガードがおそろかになりやすい。

そこで、操作やタイミングに慣れないうちは、狙える状況を完全にしぼりこんだほうがいいだろう。ここでは、プレイヤーの技量別にわけて、ガードキャンセルの使いどころを紹介する。すばやい入力が必要な「中級」あたりからイッキに難易度が高くなるので、つぎのページにある練習法を読み、そのレベルに適したガードキャンセルをキメていこう。

初級 ① オートガードを利用

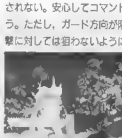
コマンド入力中にオートガード，その直後にコマンド完成でガードキャンセルが発動する。ますは、これでガードキャンセルによる反撃の確実性や，それ以降の戦いに与える影響を学ぼう。



◀ガードキャンセルの感覚を知ったら初級と同時に挑戦しよう

初級 ② 多段攻撃に

大半の多段攻撃は強制ガードが成立するため、入力ミスをしてもガードが解除されない。安心してコマンドを入力しよう。ただし，ガード方向が固定される攻撃に対しては狙わないように（※B6）。



◀経験豊富、バルキリーターン、連続斬りが狙い目だろう

中級 ① 飛び道具に

遠間からの飛び道具は、簡単するタイミングが予測しやすいことを利用。通常は、ガードキャンセルしても、攻撃が相手に届かないが、飛び道具を左にして攻めてくる相手にならヒットするぞ。



◀刃モリガンズ・サスカッチ、フォボス戦で重宝する

中級 ② 重ねられた攻撃に

起き上がりや吹き飛びのあとに攻撃を重ねられても、行動可能になるまでは全身無敵なので「入力後にガード」がやりやすい。コマンド入力中に攻撃を食らうことがないからだ。



◀狙いどころは、つかみ技のあとに攻撃を重ねられたとき

中級 ③ チェーンコンボに

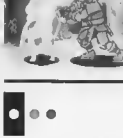
大半のチェーンコンボに対しては強制ガードが成立するため、初級②のような方法でガードキャンセルできるが、立ちガード不可の攻撃が混ぜられることが多いので、難易度は高くなっている。



◀チェーンコンボの最後の攻撃に狙うのが理想だ

上級 ① 単発の地上攻撃に

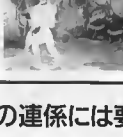
相手が攻撃すると思ったら、とりあえず必殺技コマンドガードのレバー操作だけを行なう。そこで攻撃がきたら、ガード直後にボタンを押す。何もなければ、素切からやりなおせばいい。



◀刃モリガンズ・サスカッチ、フォボス戦で重宝する

上級 ② ジャンプ攻撃に

立ちガードから「入力後にガード」を実行する場合、すばやくコマンドを入れたあと、レバーを↙に固定するのが、意外とムズカしい（ジャンプが暴発する）。↓↙だけは比較的ラクだ。



◀成功率は下がるが「ガード後に入力」にしたほうが安全

上級 ③ ジャンプ攻撃・地上攻撃に

ジャンプ攻撃をガードし、その硬直中にコマンド入力。そのあとの地上攻撃をガードしたらボタンを押そう。それぞれガード方向が異なるため、どのコマンドでも、長期的な練習が必要だ。



◀↑↓↗↘は、とにかく難度が高い。狙いすぎるのは危険だ

この連係には要注意!!

ガードキャンセルを狙いすぎて、むやみにコマンド入力していると、以下のような、ガード方向や攻撃タイミングをズラしてくる連係には対処しにくい。また、投げ抜やガード不能技にも、ガードキャンセルは役に立たないので注意しよう。

逆を言えば、これらの連係は、的確にガードキャンセルで反撃してくる相手に効果を発揮するので、アナカリス使いにかぎらず、「自分はガードキャンセルを使わないから……」という人も読んでおいてほしい。

ガードキャンセルVSキャンセル



▲ガードキャンセルに成功しても、相手が別の攻撃に移行すると……

▲このような状況に、この連係。相手の攻撃を食らう

ジャンプ攻撃の連発



▲上級③のガード直後に、先走ってコマンド入力していると……

▲こんな連係には対処できない。ジャンプ攻撃→投げ技にも注意

(※B5)ガードキャンセルは万能ではない

以下の状況下では、ガードキャンセルが成功しないことがある。

・VS全ならい判定がやさい技…食らい判定よりも，攻撃判定のほうが前方にある技（飛び道具含む）にガードキャンセルしても、こちらの攻撃が当たらないことが多い。対ビシャモン戦でイヤというほど体験できる。

・VSケアリ……ガードキャンセルをもってしても、受けた攻撃のケズリは無効化できない。つまり、残り体力がドットしかないときに必殺技を仕掛けられたとき，それをガードキャンセルすることはできないのだ。

・VSキャンセル……基本技・飛び道具というキャンセルに対しては、ガードキャンセルが一方的に負けることもある。デモンクレイドルやシードウブレイドでガードキャンセルしたときに、よく起こる現象。

・VSガードキャンセル……攻撃判定の出現が遅い必殺技（対空ビーストキャノン、サンドスプラッシュ、ソニックウェーブ）は，ガードキャンセルに成功しても，ガードされる可能性がある、それどころか，ガードキャンセルでだした必殺技に，ガードキャンセルで反撃されることもあるのだ。

(※B6)ぐるぐるガードキャンセル

強制ガード中は，どこにレバーを入れてもガードが解除されないため、安易な入力方法でガードキャンセルが実行できる。その方法とは、↓↘→と↓↙←ならお回り、↓↙←ならお回りと、レバーを回転させながらボタンを連打するというもの。この簡易が早いほど，ガードキャンセルの成功率が上がるぞ。

ただし、ガード方向が固定される技には対しては、強制ガードが成立しても、その後レバーがガードできない方向に入っていると，途中から攻撃を食らってしまうことがある。

そういった攻撃の中でも、スカルスティング、下段居合い斬り、レイレイのジャンプ後パンチは，ガードキャンセルの受け付け時間が，通常の半分（5／6F）になっている。このあたりの技は，ガードキャンセルの対象からは，ハズしたほうが無難だ。

対CPU戦でガードキャンセルの練習を

ガードキャンセルの練習は、対CPU戦で行なうといい。「ハンター」のCPUキャラは、こちらが何もしていないと、それなりの規則性をもって行動する。そのクセさえ知っていれば、ガードキャンセルの基本である「相手の攻撃を事前に察知する」ことがカンタンにできるのだ。

また、対CPU戦の攻略パターンを使い、CPUキャラを確実にKOできるようになれば、3ラウンドのうち、1ラウンドだけは完全にガードキャンセルの練習ステージとしてプレイできるぞ。では、CPUキャラが自発的にとる行動の中から、ガードキャンセルが狙いやすいものを順々に紹介しよう(※87)。

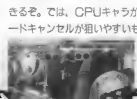
具体例 1 VSピクトル

CPUピクトルが技をださないで垂直ジャンプした場合、その着地直後にギガハンマーを使用してくる。

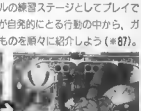
ギガハンマーは立ち食らしゃがみどちらのガードでも防げるので、ガードキャンセルを練習するのにもってこいだ。



▲試合後半に、ピクトルが垂直ジャンプしたら要注意



▲着地と同時にギガハンマー(たまにギガバスター)を使ってくる



▲相手の着地から、ガードするまでのタイミングをおぼえろ

具体例 2 VSレイレイ

通常、CPUレイレイは、旋風翼や中・暗器砲などを多用するが、体力が制限時間が半分以下になると、このような連係(?)を使いはじめるのだ。なお、ドノヴァン、ザベル、バイロンも、同じ条件で行動パターンが変化する。



▲レイレイが空中後方ダッシュしたら、前進して追いかけよう



▲この段階で間合いが離れていなければ、弱・暗器砲を使ってくる



▲近場でないと、ガードキャンセルしても攻撃が当たらないのが難

相手キャラ	対象となる技、および連係	備考
ドノヴァン	キルシュレッド	遠距離での使用頻度高し
	ライトニングソード	強制ガードあり
	ジャンプ↓+キック	しゃがみガード可。画面端で待つ
レイレイ	旋風翼	試合前半のみ使用
	地雷刀	空中後方ダッシュにから多用
	後方ダッシュ→弱・暗器砲	試合後半、中間距離で多用
	前方ダッシュ→遠距離立ち強パンチ	出現場所が近いと投げ技を使ってくる
	しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチ	接近戦で多用
	立ち中キック→弱・暗器砲→遠距離立ち強パンチ	前方ジャンプから多用
デミトリ	カオスフレア(地上)	間合いを離すと連発
	バットスピン	画面端で待つ
	デモンブラスト	前方ダッシュから多用
ガロン	空中ビーストキャノン	前方ジャンプから多用
ピクトル	垂直ジャンプ→ギガハンマー	たまにギガバスターを使用
	しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中キック→ギガバーン	個別に使用
	サンダーブレイク	後方ダッシュから多用
	ESギガバスター	ストックした直後に多用
ザベル	空中デスハリケーン	スカルスティングは絶対無視
	立ち→+強パンチ	投げ技との連係に注意
モリガン	めくり前方ダッシュ→ダークネスイリュージョン	勇気が必要。入力方向に注意
	ソウルフィスト	弾をタテに接近することも
アナカリス	コブラフロー	間合いを問わず使う
フェリシア	前進→遠距離立ち強キック	一定距離に近づくと使用
	サンドスプラッシュ	連発グセあり
	デルタキック	2~3発目に対して狙う
ビシャモン	前方ダッシュ中パンチ	前方ダッシュ→停止→投げに注意
	しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチ	キック系はあまり使ってこない
	逆ね斬り	強制ガードを利用
オルバス	前方ダッシュ強キック	反応速度の勝負
	スクリュージェット	近距離から使うことも
サスカッチ	前方ダッシュ強キック	しゃがみガード不可なのが難
フォボス	しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチ	画面端で待つ
	マイトランチャー	連発グセあり
バイロン	オービタープレイズ	画面端で待つ

(※87)対CPU戦ガードキャンセルの補足

CPUキャラの中には、ガードキャンセルを狙うには適さないキャラがいる。投げ技を多用するサスカッチや、攻め手がエゲツないノヴァン、ザベル、オルバス、バイロンあたりには、普通に戦ったほうがいいかも。

本文で紹介した以外にも、特定の攻撃をだすことで、相手の反撃を誘い、それをガードキャンセルする方法もある。たとえば、モリガンVSピクトルで、ピクトルの自前で弱シャドウブレイドを空振ると(ガードされてもいい)、ピクトルは僅差にしゃがみ強キックを重ねてくるが、ギリギリ防げる。これを利用すれば、前ページにある「中論2」の要領で、ガードキャンセルもできるのだ。

当たり判定

●●●「攻撃がヒットする」とは，どのように処理されているのか？●●●

対戦格闘ゲームに登場するキャラには，その動作パターンの1コマ1コマに，「攻撃判定」「食らい判定」「押し合い判定」「位置判定」「投げられ判定」といった，目では見えない何種類かの判定（※88）がつけられている。

なかでも，攻撃判定と食らい判定は，攻撃が当たったかを判断するうえで重要な役割を持っている。本書では，よく「攻撃がヒットする」と表記しているが，これは「攻撃判定が食らい判定に接触する」とも言い換えられる。その接触を確認したコンピュータが，相手キャラの食らいポーズを表示したり，体力を減らしたり，効果音を鳴らすといった作業を行なうのだ。



◀攻撃が当たった瞬間に食らい判定が存在すると，したがって，そこで攻撃されると，本来なら当たらない技も食らってしまう

ドノヴァンの遠距離立ち中パンチにおける，攻撃判定と食らい判定の変化（→P.177参照）



▲ボタンを押した直後。どちらの判定も露出していない

▲同時に攻撃判定出現。しかし，食らい判定（左手）の露出がはげしい

▲食らい判定は変化なし。攻撃判定がさらに前方へと移動している

▲フォロースルー。攻撃判定が消え，食らい判定も縮退している

●●● 攻撃判定，食らい判定は見た目と一致しない ●●●

攻撃判定と食らい判定で重要なのが，その範囲がキャラの見た目とは必ずしも一致しないことだろう。判定が出現している時間も，見た目とカミ合わないことが多い。たとえば，地上基本技は，攻撃判定が一瞬しかでていないものばかりだ。

使用する攻撃が役に立つかどうかの判断基準として，与えるダメージ，リーチの長さ，当たるまでの時間，ヒット効果のほか，「判定の強弱」も重要な意味を持っている。たとえば，互いの攻撃がブツかったとき，

①自分の攻撃判定が，相手の食らい判定に接触したか？
②自分の食らい判定に，相手の攻撃判定が接触したか？

という処理が行なわれるが，ここで①②とも「接触した」になれば，それは「相打ち」とみなされ，互いのキャラが食らいポーズをとる。しかし，①が「接触した」で，②が「接触しなかった」という場合，自分の攻撃が一方的に当たる。後者の現象を頻繁に起こす攻撃は，よく「判定が強い」と呼ばれる（※89）。食らい判定より攻撃判定のほうが広く前方に伸びている技が，一般に言う「判定の強い技」だ。

つまり，攻撃の判定が強いか弱いかは，攻撃判定と食らい判定の位置に関する総合評価でしかない。決して優先順位のようなものがあるわけではないので，カンちがいしないように。



▲武器攻撃は攻撃判定だけが露出しており，無敵技にも負けない

▲同じ武器攻撃だが，攻撃と食らい判定が一体化していることも



▲最も攻撃判定が出現する技は，ヒット回数が制限されており

▲規定数ヒットすると（ガード含む），前面に攻撃判定が消える



◀地上基本技の大半は，攻撃判定が一瞬しか出現しない。一方，ジャンプ攻撃は地上ぎりぎりの時間帯で出現している

（※88）判定とは？

コンピュータ・ゲームの世界で「判定」という言葉は，おもに「当たり判定」の略称として用いられる。

この当たり判定を設定することにより，物体と物体の「接触」がモニター上で表現される。当たり判定が存在しないと，キャラクター同士が重なってもスリ抜けてしまうし，技が相手に当たったかどうかも判断できない。

なお，本文中で紹介した食らい判定は「食中判定」「やられ判定」，押し合い判定は「接触判定」とも呼ばれている。165，177ページの「知られざる当たり判定の世界」では，具体的な判定の位置と範囲を解説しているぞ。

（※89）判定が弱い

当然ながら，一方的に攻撃されやすい技は，「判定が弱い」と称される。このページで紹介している「ドノヴァンの立ち中パンチ」もその一つで，攻撃判定（剣）が前方へ移動する前に，食らい判定（左手）が露出してしまう。その段階で攻撃を受けると，マチガイなく打ち負けてしまうのだ。

余談だが，飛び道具をはじめ，デモンクレイドルやクライムレイザーといった無敵技の「攻撃判定はあれど食らい判定が存在しない状態」を，判定が強いと称することはない。両方の判定がセットで存在しないと，その強弱をキメる対象にはならないようだ。

食らい判定がなくなる状態

攻撃判定にかぎらず、食らい判定も見たどおりには設定されていない。それどころか、全身の食らい判定がなくなってしまう状況（＝無敵状態）も数多くあるのだ。それらの状況を大まかに分類すると、だいたい下の3種類になる。

「特定の食らいポーズ」だけは、自分の意志で無敵状態になることができないものの、それ以降の追撃は回避できるし、そのまま反撃（形勢逆転）に転じることもできる。特定の必殺技や特定のダッシュの無敵状態は、回避→攻撃に活用したい。

特定の食らいポーズ



▲キャラの身体が、地面から離れてしまう食らいポーズ（吹き飛び、たたきつけ、ダウン、燃焼、電撃など）は、攻撃が当たった瞬間から食らい判定が消えている（※90）

特定の必殺技



▲特定の必殺技は、全身ないし身体の一部が無敵状態になる。その範囲と有効時間は技によってまちまちだ。なお、基本的に、こういった要素はない

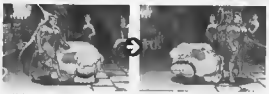
特定のダッシュ中



▲レイレイ（前方）、デミトリ（前後）、ビシャモン（前方）で確認されている。ガロンの前進と、オルバスの前方ダッシュも、見た目以上に食らい判定が小さく（強く）なる

押し合い判定が無効化される瞬間

互いのキャラが密着したまま前進すると、それぞれの「押し合い判定」がブツかり、その場で足踏み（※91）をはじめる。したがって、相手の反対側へ移動したいときは、ジャンプで相手を跳び越える必要がある。ところが、特定のダッシュや必殺技には、その押し合い判定がついていないため、スリ抜けるように相手の反対側へ移動することが可能だ。相手の起き上がりに使い、ガード方向をカクランさせると効果的だろう。



▲前進するだけでは、相手をスリ抜けることはできないが

▲前方ダッシュを使えば、なんの支障もなく、反対側に移動できる

意外に重要な「位置判定」

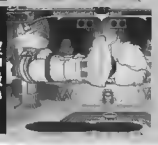
攻撃判定、食らい判定、投げられ判定は、それが地上扱いか空中扱いかを判断するための「位置判定」をともなっている。これが、どんな影響を与えるかは、下のカコミを見てほしい。

位置判定も、攻撃判定や食らい判定のように、見た目だけでは判断しされない部分がある。余裕があったら、いろいろと実験してみよう。

攻撃判定

要するに、その攻撃が空中ガードできるかどうか。地上基本技では、アナカリスの立ち強キックが唯一の空中扱い（空中ガード可能）だが、じつはしゃがみガードでも防げてしまう（ピクトルとフォボス以外には空振る）。





食らい判定

基本技をはじめ、「のけぞり」のヒット効果を持つ攻撃を食らったとき、自分の状態が地上扱いなら「のけぞり」になるが、空中扱いなら「吹き飛び」になる。前者の位置判定だと、そこから連続技を食らう可能性があるわけだ。





投げられ判定

地上からの投げ技が成功するかどうかに関係。これが空中扱いなら、写真のように相手の投げ技を無効化できる（ボタンを押した基本技にバケさせる）。基本的に、食らい判定と投げられ判定は、同じように位置判定が変化する。





（※90）食らい判定が「残る」状態

空中にいるキャラが攻撃を食らうと、その大半が吹き飛び状態になる。本文では、そのときは食らい判定がないと説明しているが、特定の技だと例外が生じる。

たとえば、モリガンのシェルキックは、通常の攻撃とちがい、空中にいる相手にも連続ヒットする。それは、吹き飛びポーズになった相手に食らい判定を「残す」性質があるからだ。

こうした「残し」のできる攻撃は、たいていは多段ヒット技で、残ごとに定められた回数ヒットさせると、「残し」は消えてしまう。そこで、ヒットさせる数を中途半端にして、「残し」を維持するようにしておけば、置きにべつの攻撃を出すことも可能だ。

この現象を「食らい判定の残し」や「空中連続ヒット」と呼んでいる。具体的な組み合わせについては、P.272からの「連続技研究委員会」を参考にしよう。

（※91）足踏みの法則

キャラが押し合った場合、従来なら前進速度の速いキャラが少しずつ相手を押していく。ところが、本作品では、互いが前進している（→かつ←に入力している）かぎり、両者の位置は変化しないのだ。↘については、しゃがみ前進がないキャラでも同じ現象が起こる

ダメージと得点

ダメージの算出方法

攻撃がヒットしたとき、および必殺技でケズったときのダメージ量は、右のような計算式と、以下のような要素をからめながら算出されている（※92）。

・キャラによって、受けるダメージを減少させる「防御力」が異なる。防御力は右表のような3段階に分類でき、数字が大きいキャラほど、受けるダメージが低くなる。

・残り体力が少ないと、食らうダメージも低下する。その割合は、残り体力が1／2、1／4、1／8を割るごとに大きくなり、1／8以下のときは、通常時の約50％に減少する。ただし、攻撃側の体力が少なくても、与えるダメージには影響しない。

・チェーンコンボ（オート含む）中の基本技は、どれも与えるダメージが約2／3に減少してしまう。ただし、それ以外のキャンセル（必殺技キャンセルや連打キャンセル）なら、従来どおりのダメージを与えられる。

・ランダムによって、本来のダメージに、わずかながら（数ドット）ボーナス値が追加されることがある。

体力ゲージの長さ ＝ 144ドット

ヒット時のダメージ量 ＝ 攻撃値－(攻撃値×防御力)

ケズリ時のダメージ ＝ 本来食らうダメージ × 3／16

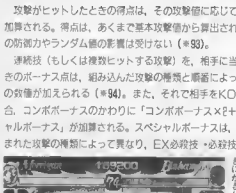
●防御力の個人差

防御力	使用キャラ
4／32	ビクトル、アナカリス、サスカッチ、フォボス
3／32	トゥヴァン、デミトリ、ビシャモン、オルバス、パイロン
2／32	レイレイ、ガロン、サベル、モリガン、フェリシア

得点の算出方法

攻撃がヒットしたときの得点は、その攻撃値に応じて（下表）加算される。得点は、あくまで基本攻撃値から算出され、前述の防御力やランダム値の影響は受けない（※93）。

連続技（もしくは複数ヒットする攻撃）を、相手に当てたときのボーナス点は、組み込んだ攻撃の種類と順番によって、表の倍率が加えられる（※94）。また、それぞれ相手をKOしたときの場合、コンボボーナスのかわりに「コンボボーナス×2＋スペシャルボーナス」が加算される。スペシャルボーナスは、組み込まれた技の種類によって異なり、EX必殺技・必殺技の連続技でKOしたときは、上位の攻撃であるEX必殺技の得点（5,000点）が、優先されるのだ。



◀KO時のボーナス点。勝ったは、対CPU戦だけの特典だが、対2P戦でも勝利プレイヤーにかかり、その証明として点が加算される

相手をKOしたら、残りタイム、残り体力、トドメをさした攻撃の種類によって、それぞれ異なったボーナス点が加算される。トドメの攻撃によって変化する「フィニッシュボーナス」は、ケズリで相手をKOしたときでも適用される。

それ以外の、特殊な状況における攻撃のボーナスは、ファーストアタックが3,000点、リバーサルが1,000点、ガードキャンセルが1,000点となっている（※95）（※96）。

タイムボーナス＝1カウントにつき10点

バイタリティボーナス＝1ドットにつき100点（満タンだと30,000点）

●フィニッシュボーナス

必殺技、追いうち	ES技、ES追いうち	EX必殺技
5,000	10,000	20,000

●ヒットした技の攻撃値によって加算される得点

攻撃値	得点	攻撃値	得点	攻撃値	得点
1	100	20～21	1100	40～41	2100
2～ 3	200	22～23	1200	42～43	2200
4～ 5	300	24～25	1300	44～45	2300
6～ 7	400	26～27	1400	46～47	2400
8～ 9	500	28～29	1500	48～49	2500
10～11	600	30～31	1600	50～51	2600
12～13	700	32～33	1700	52～53	2700
14～15	800	34～35	1800	54～55	2800
16～17	900	36～37	1900	56～57	2900
18～19	1000	38～39	2000	58～59	3000

●コンボボーナスの算出方法

攻撃	A	B
基本技・弱	100	100
〃 ・中	500	200
〃 ・強	1000	500
各種必殺技、追いうち	2000	200

●スペシャルボーナスの算出方法

攻撃	得点
各種基本技	0
必殺技、追いうち	1000
ES技、ES追いうち	2000
EX必殺技	5000

(※92) 防御力とランダム値

キャラごとの防御力、ランダム値の影響を調べるため、同角の体力が満タンという条件をそろえ、防御力が異なるガロン、デミトリ、ビクトルの攻撃くんドリオに、攻撃値20の技を1回ずつ当ててみた。

その結果が下の表で、上段にある26～30の数字は、それぞれ減った体力の量（ドット数）を意味している。この条件下では、攻撃値よりも大きいダメージを与えられることがわかるだろう。そして、各キャラの右にある数字は、何回そのダメージになったかを表す。防御力の低いキャラほど、大ダメージを受けやすいのだ。

●防御力とランダム値によるダメージ変化

キャラ	防御力	ダメージ 26	27	28	29	30
ガロン	2／32	0	3	2	0	5
デミトリ	3／32	3			4	2
ビクトル	4／32	5	1	4	0	5

(※93) 攻撃値と得点

冒頭に「攻撃を当てたとき」と記してあるとおり、空振ったときやガードされたとき（ケズリ含む）は、得点が加算されない。

また、表では攻撃値が59までの得点を掲載しているが、実際のところ、単体で最大の攻撃値を持つ技は、デミトリのミッドナイトブレッシャーで35。つまり、2発で1,900点以上入る攻撃は存在しないのだ。

(※94) コンボボーナスの計算方法

コンボボーナスは、通常なら「A」の得点を足していくが、同種類の攻撃がつづいたときは「B」の得点が加算される。たとえば、以下のような連続技が入った場合……

①シャンプ強パンチ　→強攻撃A＝1000
②近距離立ち強パンチ　→強攻撃B＝500
③ESシャドウブレイド　→必殺技A＝2000
④　〃　（2ヘ4発目）→必殺技B＝200×3

の合計4、100点が（これでトドメをさしたときは4、100×2＋2、000＝10、200点が）ボーナスとして加算されるのだ。

(※95) 障害物の得点

一部のステージには障害物は、吹き飛びやダウン状態のキャラがブツかることで壊れるようになっている。相手キャラを障害物にブツけても、ダメージを与えることはできないが、障害物を壊す（壊させる）と、一つにつき500点が加算されるぞ。ただし、自分が壊したときは得点が入らない。

以下に、障害物があるステージと、その個数（名称）を紹介しよう。なお、壊れた障害物は、ラウンドが変わればもとどおりになるので、点稼ぎに利用できるぞ。

・ガロン／恵方ラス×2　タル、テーブル
・アナカリス／石像×2
・フェリシア／街灯×2
・サスカッチ／家内外

(※96) ガードキャンセルとリバーサル

同じガードキャンセルでも、リバーサル時のボーナスが加えられる場合と、そうでない場合がある。加わるキャラは、トゥヴァン、ガロン、モリガン、フェリシア、ビシャモン、サスカッチ、フォボス。これらのキャラは、1回のガードキャンセルで1，000＋1，000＝2，000点が加算される。

ちなみに、ガードキャンセル不能のアナカリスも、地上ガード、のけぞり、起き上がり、といった絶好から復帰する前に、格的集のコマンド（同じ強さのパンチとキック）を押しっぱなしにしていると、かならずリバーサルで格的集が発動し、そのつどリバーサルボーナス（1，000点）が入るぞ。

HOW TO WIN

§4

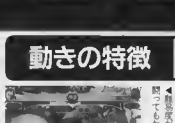
CPU攻略

ゲームのシステムやキャラ特性に慣れるには，コンピュータが操るキャラを相手に闘う「対CPU戦」をプレイするのが一番だ。難易度が低くおさえられているため，人間同士での対戦（対2P戦）の要領で闘っても十分クリアは可能だが，どうしても勝てないときはこのページを読もう。きっとキミの助けになるはずだ。なお，本書の攻略パターンは，難易度レベル6設定（初期設定はレベル4）のもとで作られている。

動きの特徴　『ハンター』の魅力を存分に味わえる絶妙なバランス



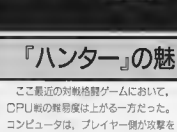
◀難易度が低いから，普通に闘ってもわりと先まで進めるだ



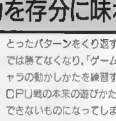
▲ドノヴァン，ザベル，フェリシア，そしてオルバスの4人は，ほかのキャラより強めだ

ここ最近の対戦格闘ゲームにおいて，CPU戦の難易度は上がる一方だった。コンピュータは，プレイヤー側が攻撃を仕掛けた（ボタンを押した）瞬間に的確な方法で反撃してくるため，おいそれと技を連発するわけにもいかない。結果，「コンピュータのアルゴリズムを逆手にとったパターンをくり返す」以外の方法では勝てなくなり，「ゲームに慣れる」「キャラの動かしかたを練習する」といったCPU戦の本来の遊びかたは，とうていできないものになってしまっていた。

それにくらべて「ハンター」のCPU戦は，かなり難易度が低くおさえられている。ドノヴァンやフェリシアなど「慣となる相手」は何人かいるものの，前作の「ヴァンパイア」をプレイしていた人



▲EX必殺技に対しては防御がアマい，中間距離からだせば，ほぼ確実にヒットするぞ



◀チェーンコンボにも強い。困ったときはチェーンや挑せ

なら，パターンに頼らなくても対2P戦のように鍛えればクリアできるレベルだ。

また，本作最の特色である「チェーンコンボ」と「EX必殺技」へのガードがアマくなるように設定されているので，CPUキャラが相手でも「ハンター」の魅力を存分に味わえる。近年まれにみる絶妙なゲーム・バランスなのだ。

アーケード・ゲーム基板の購入者は，多くの場合「プレイヤー」ではなくお店の経営者（オペレーター）だから，かりにインカムを上げるためにCPU戦の難易度を高くしたとしても，それは決してまちがいではない。しかし，あえてプレイヤーのことを第一に考えて難易度を低くしたカプコンの大英断に，筆者は拍手を送らずにいられない。

キャラの出現順　新キャラの登場頻度が高いぞ

ドノヴァンとレイレイの2人が加わり全14キャラとなった「ハンター」だが，CPU戦の対戦相手はそのうちの10人。全員と闘う必要はないのだ。

どのキャラが何人目に出現するか……これを決定するのが，下の「キャラ出現テーブル」だ。1〜4人目のパターンと5〜8人目のパターンがそれぞれ8種類用意されていて，ゲーム・スタート時にその中から一つずつ選ばれる。つまり，合計64とおりのパターンがあるわけだ。ちなみに，9人目＝フォボス，10人目＝バイロンの顔ぶれは変わらない。

キャラの出現頻度だが，ドノヴァンとレイレイが8パターン中7回と，ほかのキャラより多い（残り10人は5回）。

1〜4人目のキャラ出現順テーブル

	1人目	2人目	3人目	4人目
A	サスカッチ	ガロン	レイレイ	ビクトル
B	ガロン	ビクトル	サスカッチ	フェリシア
C	フェリシア	サスカッチ	ガロン	レイレイ
D	ビクトル	フェリシア	ビシャモン	レイレイ
E	ビシャモン	レイレイ	フェリシア	ガロン
F	サスカッチ	レイレイ	ビシャモン	ビクトル
G	ビクトル	ビシャモン	レイレイ	サスカッチ
H	ガロン	フェリシア	レイレイ	ビシャモン

5〜8人目のキャラ出現順テーブル

	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
a	モリガン	アナカリス	オルバス	デミトリ	フォボス	バイロン
b	アナカリス	デミトリ	モリガン	ドノヴァン		
c	ザベル	モリガン	ドノヴァン	アナカリス		
d	オルバス	ザベル	ドノヴァン	モリガン		
e	デミトリ	オルバス	ドノヴァン	ザベル		
f	モリガン	ドノヴァン	ザベル	オルバス		
g	アナカリス	ドノヴァン	デミトリ	オルバス		
h	ザベル	ドノヴァン	アナカリス	デミトリ		

全キャラ共通パターン　おぼえておけば，この3キャラには楽勝なのだ

CPUキャラの中の何人かには，「相手の攻撃をガードしたあとに投げる」「一つの技をひたすら連発する」といった，単純なパターンをくり返すだけで勝てる。そんな「すべてのキャラが使える戦法＝全キャラ共通パターン」を紹介するのがこのコーナーだ。

各キャラの攻略紹介ページにあるINDEXで「P.225参照」と書かれている場合はもちろんのこと，基本パターンで買うのがめんどうなときにも使えるぞ。よく読んで，プレイに役立ててほしい。

なお，アナカリスは通常投げを持っていないため，VSガロンおよびVSモリガンの共通パターンを使うときは，投げ技のかわりにしゃがみ強パンチを使う。スペシャルストックがたまっているならESミイラドロップも有効だ。

VSガロン

はじまったら画面端まで下がり，立ちガードの状態で攻撃を待つ。地上&空中ビーストキャノン，ジャンプ攻撃，ダッシュ攻撃は，防御したあとに投げることができる。これを最後までくり返そう。まれに，歩いて近づいたあとにしゃがみ強キックをだすので，それだけは注意。


◀ここまで近づいてきたら，しゃがみ強キックを連続ヒットさせて，相手を近づかせるな！

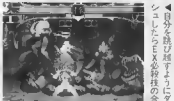
VSモリガン

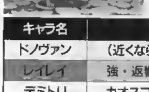
打点が高いため，CPUモリガンのジャンプおよびダッシュ攻撃は，すべてガードしたあとに投げることができる。これを利用しない手はない。

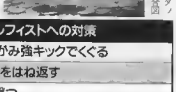
開始直後，後方ダッシュなどで画面端に下がったあと，レバーをうしろ（←）へ入れっぱなしにして，モリガンがジャンプおよびダッシュ攻撃を仕掛けてくるのを待とう。ソウルフィストを撃たれたときは，下表の方法で対処すること。

もし，こちらの頭上を跳び越えるようにダッシュしたら，着地後に E.X.必殺技をだしてくるので手をださないように。ガードを解くと大ダメージを食らうぞ。


◀ガロンは前へ歩くことで強くくれる。このあと投げろ


▶アナカリスもフォボスなら空中技を連続で避けることも可能


◀ダッシュ&ジャンプ攻撃がきたら，ガードして投げよう


◀投げを跳び越すようにダッシュしてきたらEX必殺技の合図

キャラ名	ソウルフィストへの対策
ドノヴァン	（近くなら）しゃがみ強キックでくぐる
レイレイ	強・遠響弾で弾をはね返す
デミトリ	カオスフレアを撃つ
ガロン	前へ歩いて弾の下をくぐり，相手を投げる
ビクトル	電撃立ち中パンチで相殺
ザベル	（近くなら）ジャンプ↓＋中パンチで跳びこむ
モリガン	ソウルフィストを撃つ
アナカリス	垂直ジャンプ（1段目）で避ける
フェリシア	サンドスプラッシュで打ち消す
ビシャモン	上段居合い斬りで相殺
オルバス	ソニックウェーブで相殺
サスカッチ	ビッグスノーを撃つ
フォボス	垂直ジャンプで避ける
バイロン	弱ソルスマッシャーを撃つ

VSサスカッチ


◀リーチが長い基本技を連発して，相手を近づかせるな！

VSモリガンと同じように，前作で使ったパターンをそのまま流用できる。自分の持ち技でもっともリーチがあるものを，先端がギリギリ当たるくらいの間合いで連発……これだけでOKなのだ。

使う技はキャラによってちがうので，下の表を参考にしてほしい。

キャラ名	使う技	キャラ名	使う技
ドノヴァン	立ち強キック	アナカリス	立ち強パンチ
レイレイ	立ち→＋中パンチ	フェリシア	遠距離立ち強キック
デミトリ	遠距離立ち強パンチ	ビシャモン	基本パターン（P.235）
ガロン	しゃがみ中パンチ	オルバス	立ち強キック
ビクトル	電撃遠距離立ち強パンチ	サスカッチ	基本パターン（P.237）
ザベル	立ち→＋強キック	フォボス	遠距離立ち強パンチ
モリガン	遠距離立ち中パンチ	バイロン	基本パターン（P.239）

CPU攻略記事を読むにあたって

基本パターン

本書の攻略パターンは「ある特定の選択で，よりタイプのキャラに勝つことができるもの」を優先して掲載している。つまり，このコーナーで紹介されているパターンを使えば，ほとんどのキャラにはラクに勝てるわけだ。もちろん，オートガード・モードにも対応している。

INDEX

キャラ別の攻略パターン早見表だ。まずはこれを見て「自分の対戦相手にはどんなパターンを使って闘えばいいのか」を知っておくこと。基本パターンや専用パターンなどの項目も探しやすいのもあがだ。なお，基本パターンとCPUの戦法で闘う場合は，文頭に「★」マークがついている。



フィニッシュにはこの技を使え

CPUキャラにEXな必殺技を当てる方法をくわしく解説しているのが，このコーナー。タイトルどおり，フィニッシュ（相手をKOする一撃）に使用するのはもちろん，相手との体力差が開いて死に方が不利なときや，EXな必殺技を避けて早く勝ちたいときなどにも有効だ。ぜひ読んで，活用してほしい。

コラム

「基本戦法を使うときの，注意点」「相手のラッシュから脱出するにはどうしたらいいか」といった，基本パターンのところで説明しきれなかった部分をフォローしている。「パターンどおりに闘っているのに相手がうまくハマってくれない」というときは，目をとおしてみよう。

専用パターン

ある特定のキャラ1～2人にしか通じないパターン……おもに「基本パターンだけでは勝てないキャラの攻略法」「基本パターンよりも簡単に勝てる方法」をとりあげている。INDEXに「★専用パターン」と書いてあるキャラに対しては，ここで解説しているパターンを使って闘おう。



Donovan

CPU攻略 ドノヴァン

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン①
レイレイ	★専用パターン
デミトリ	基本パターン①
ガロン	★P、225参照
ビクトル	基本パターン③
ザベル	★専用パターン
モリガン	★P、225参照
アナカリス	★専用パターン
フェリシア	基本パターン③
ビシャモン	基本パターン②
オルバス	基本パターン③
サスカッチ	★P、225参照
フォボス	基本パターン①
パイロン	基本パターン①

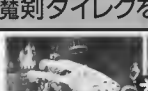
基本パターン　魔剣ダイレクを各方面に活用せよ

①立ち弱パンチ・パターン

使うボタンはたった一つ。ジャンプ弱パンチで跳び込んで立ち弱パンチを連発する……というお手軽な戦法だ。立ち弱パンチが当たらなくなったら、再度ジャンプ弱パンチで跳び込めばOK。

ほかのキャラなら跳び込んだあとにはチェーンコンボを使うところだが、ドノヴァンの立ち弱パンチは攻撃力が高くて連発もできるため、チェーンコンボよりもはるかに効果的なのだ。

なお、立ち弱パンチの連発はなるべく「目押し」で。そのほうがガムシャラにボタンを連打するよりも多く当たるぞ。



1 立ち弱パンチ・パターン

◀ジャンプ弱パンチの打点を低くして、立ち弱パンチに連携でつなげよう。合計5段までねらえるぞ

②強ブリザードソード・パターン

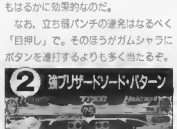
お互いが画面端にいる場合いべ強ブリザードソードを連発すれば、相手の動きをほぼ完璧に封じ込めることができる。弾の軌道が変則的（頭上からななめ下へ飛ぶ）なので、切れ目なく撃って弾幕をはっていれば跳び込まれても大丈夫だ。

③強ライトニングソード・パターン

はじまったら画面端まで下がり、相手が「2P側の勝利マーク」を超えてきたところで強ライトニングソードをだす。

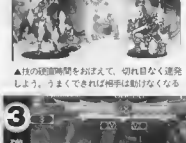
ヒットしたら、すかさずパンチボタンを連打して追撃でダメージを増やすこと。また、至近距離で当たったときにかぎり、ライトニングソード後に立ち中パンチをだすと連続でつながるのであぼえておこう。

間合いが広がったら、また相手が近づいてくるのを待てばパターンに入れる。



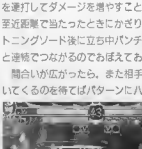
2 強ブリザードソード・パターン

▲技の硬直時間をおぼえて、切れ目なく連発しよう。うまくできれば相手は動けなくなる



3 強ライトニングソード・パターン

▲相手が写真の位置まで近づいたら強ライトニング。当たったらパンチボタン連打



▲至近距離でヒットしたら、強ライトニングが終わったと同時に立ち中パンチを当てよう

フィニッシュにはこの技を使え！

人間同士での対戦ではイマイチ使いづらいチェンジイモータル。でも、CPUキャラは総じてEX必殺技に弱いから、だせば確実に食らってくれる。「空振りすること」と「飛び道具に自分から突っ込むこと」の二つだけ注意すべし。

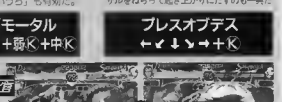
VSガロンやモリガン戦のように、投げを主体に戦う場合は、「ソードグラップルで投げたあと、倒れている相手へ強プレスオブデスで追いうち」も有効だ。



▲だした瞬間に無敵時間があるため、リバーサルをねらって起き上がりにだすのも一興だ

チェンジイモータル
中P＋弱P＋←＋弱K＋中K

プレスオブデス
←↙↓↘→＋K



ふだんはコレに頼

▶中間距離から普通にだせば大丈夫だ。慣れてくれば、飛び道具をかいくぐって当てることもできる



投げパターンなら

◀ソードグラップルで投げたら、すかさず強プレスオブデス。攻撃力は低いけれど快感はバツグン！

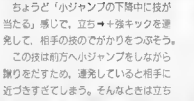
専用パターン　基本パターンで使わなかった技を有効利用

VSザベル

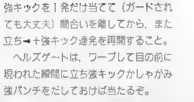
ちょうど「小ジャンプの下降中に技が当たる」感じで、立ち→＋強キックを連発して、相手の技のでかりをつぶそう。

この技は前方へ小ジャンプをしながら誘りをだすため、連発していると相手に近づきすぎてしまう。そんなときは立ち強キックを1発だけ当てて（ガードされても大丈夫）間合いを離してから、また立ち→＋強キック連発を再開すること。

ヘルズゲートは、ワープして目の前に現われた瞬間に立ち強キックかしゃがみ強パンチをだしてあげば当たるぞ。



◀こんな感じでヒットするように立ち→＋強キックだ

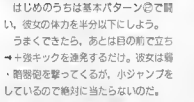


◀間合いが広いときはねらう強キックを出すと回転する

VSレイレイ

はじめのうちは基本パターン②で戦い、彼女の体力を半分以下にしよう。

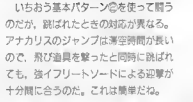
うまくできたら、あとは目の前で立ち→＋強キックを連発するだけ。彼女は弱・範囲砲を撃ってくるが、小ジャンプをしているので絶対に当たらないのだ。



◀こうふんのこおり、弾幕砲を跳び越えて攻撃するのだ

VSアナカリス

いちおう基本パターン②を使って戦うのだが、跳ばれたときの対応が異なる。アナカリスのジャンプは滞空時間が長いので、飛び道具を撃ったと同時に跳ばれても、強イフリートソードによる迎撃が十分間に合うのだ。これは簡単だな。



◀三連の最後を撃たれても後を追ってから必殺いらない

Lei-Lei

CPU攻略 レイレイ

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン2
レイレイ	基本パターン2
デミトリ	基本パターン1
ガロン	基本パターン1
ビクトル	基本パターン1
ザベル	★専用パターン
モリガン	★専用パターン
アナカリス	基本パターン1
フェリシア	基本パターン2
ビシャモン	基本パターン2
オルバス	★専用パターン
サスカッチ	★P、225参照
フォボス	基本パターン1
パイロン	基本パターン2

基本パターン　暗器砲と強パンチの使いかたがポイント

①強、暗器砲パターン

まず「ジャンプ強パンチで跳び込む」「しゃがみ強パンチを連発して少しずつ前進する」といった方法で相手の目の前へ近づいてから、強・暗器砲を撃つ。

このとき「相手が何をしているか」でつぎの行動が変わる。立ちガードならばしゃがみ強パンチで転ばせる。しゃがみガードなら、そのまま何もしないで暗器が上から降ってくるのを待つのだ。

このように、CPUキャラに対して「二択攻撃」を仕掛けるわけだ。相手はどちらか一方しかガードできないので、おもしろいほどハマってくれるぞ。

なお、パターン実行中に岩やハンマーなど「当たると気絶する暗器」がヒットしたら、基本パターン②で紹介しているチェーンコンボが放天撃（必殺投げ）→追いうちで大ダメージを与えるべし。

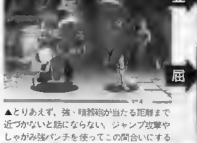
②チェーンコンボ・パターン

ジャンプ強パンチで跳び込んでから、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチのチェーンコンボ3段を当てる。これを最後までくり返そう。

ジャンプ強パンチをだすときは「打点を低くしよう」と考えないほうがいい。と言うのも、このパターンで闘う相手はフェリシアをはじめとする「ひんぱんにジャンプ攻撃をだすキャラ」が多い。よって、技をだすのが遅いとジャンプ中に迎撃されてしまうのだ。

ジャンプ強パンチで相手のジャンプを迎撃して、相手が着地したと同時にしゃがみ弱パンチを当てる…これが理想。

1 強・暗器砲パターン



▲とりあえず、強・暗器砲が当たる距離まで近づかないと話にならない。ジャンプ攻撃やしゃがみ強パンチを使ってこの間合いにするべし



◀相手が立ちガードをしているならしゃがみ強パンチ

◀しゃがみガードなら暗器が降ってくるのを待つのだ

2 チェーンコンボ・パターン

▼はじめのジャンプ強パンチは、地上の相手ではなく、空中の相手に当てるつもりでだす



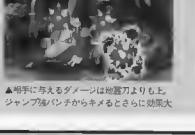
フィニッシュにはこの技を使え！

攻撃力を考えると天雷破がベストだが「天雷破はコマンドがむずかしい」とか「地上でいきなりだしても当たらない」と悩んでいる人も多いかと思う。

そこでオススメしたいのが「ジャンプ強パンチで跳び込んだあと、着地と同時にだす」方法。だしたは、ジャンプ中に強P、弱K、強K、中P、中P、↑の順に入力する。つまり、最初のジャンプ強パンチを天雷破のコマンドの一部と考えて、すべてをつなげて入力するのだ。

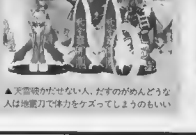
どうしてもだせない人は、あきらめて地震刀を使おう（ケズリ専門だけど）。

天雷破
弱K＋強K＋中P＋中P＋↑



▲相手に与えるダメージは地震刀よりも上。ジャンプ強パンチからキメるとさらに威力大

地震刀
←↙↓↘→＋K K



▲天雷破がだせない人、だすのがめんどうな人は地震刀で体力をケズってしまうのもいい

専用パターン　クセのある相手を楽勝パターンで倒せ

VSザベル



◀しゃがみ強パンチで連発でザベルを画面端へ追い込む

◀この距離まで近づいたらしゃがみ強キックをだそう

スタートしたら、左の連続写真の方法でザベルを画面端で転ばせる。

そのあとは、相手の起き上がりにしゃがみ強キックを重ねるだけで倒てるる。ヘルズゲートは、ザベルが消えた直後にしゃがみ強キックをだしておけばOK。



◀重ねるときは、この距離からこのタイミングでだす

VSモリガン

開始直後、モリガンは後方ダッシュをするので、歩いて追いかける。

彼女が着地したら、あとはその間合いで強・返雷器を連発すれば、モリガンのあらゆる攻撃をはね返すことができる。ボワンボワンとドラを鳴らしまくろう。



◀飛び道具を持ね返したら一歩前へ進んで間合い調節

VSオルバス

中間距離からしゃがみ強パンチを連発するだけで勝てる。オルバスが転んだら、かならずうしろへ歩いて間合いを広げておくこと。起き上がり時に近くにいると必殺投げを食らってしまう。こちらのしゃがみ強パンチもスリ抜けるからだ。



◀立ちすぎると技が当たらなくなるので注意が必要

Demitri

CPU攻略 デミトリ

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン②
レイレイ	基本パターン②
デミトリ	★専用パターン
ガロン	★P.225参照
ビクトル	基本パターン①(強)
ザベル	★専用パターン
モリガン	基本パターン①(強)
アナカリス	基本パターン②
フェリシア	基本パターン①(弱)
ビシャモン	基本パターン①(強)
オルバス	基本パターン①(弱)
サスカッチ	★専用パターン
フォボス	基本パターン②
パイロン	基本パターン②

基本パターン 飛び道具とチェーンの2大戦法で勝負！

①カオスフレア・パターン

はじまったらすぐに間合いをなげて、カオスフレアを連発する。すると、相手は技をだそうとしたり、前方ダッシュをしようとして食らってくれる。これを、最後までくり返せば勝てるぞ。

基本的に、カオスフレアは強で撃つが、フェリシアとオルバスには弱で撃とう。これなら、跳び込まれても弱デモンクレイドルには必ず間に合う。

相手に近づかれてカオスフレアが撃てなくなったら、前方ダッシュか強パットスピンを使って反対側へ逃げてしまおう。タッシュ・デモンクレイドルやEX必殺技を使って強引に攻めるのも一興だ。

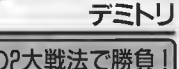
②チェーンコンボ・パターン

ジャンプ攻撃からしゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボをキメていく。

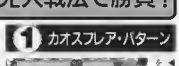
通常は、跳び込むタイミングを考える必要はない。とりあえず「ジャンプ攻撃を空振りしない」「打点をなるべく低くする」の2点さえ守っていれば、相手は見当ちがいの方向に攻撃をだして、勝手にこちらの技を食らってくれるはずだ。

跳び込み技は「攻撃判定がでるまでの時間が早い」「技がでている時間が長い」「攻撃判定が広い」と、三拍子そろっているジャンプ中キックが最適だ。でも、ダメージを優先するなら強キックも可。

1 カオスフレア・パターン

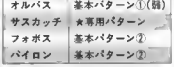


▲通常飛びからカオスフレアを連発。相手を近づけるな



▲強で撃てば、跳ばれても迎撃はギリギリで間に合う

2 チェーンコンボ・パターン



▲ジャンプ中キックからのチェーンでガンガン攻めろ

フィニッシュにはこの技を使え！

近くにいる相手を問答無用に掴らえるミッドナイトフレジャー。もっとも簡単な使用法は「前方ダッシュで消えている間にコマンド入力、出現と同時に相手をつかむ」というものだが、ほかにもさまざまな場面でだすことができる。キミも右の連続写真を参考に研究してみよう。

うまくできないなら、デモンブラストでケズり倒すというテもあるぞ。

ミッドナイトフレジャー
↓↘→+P P

デモンブラスト
↓↘→+K K

前方ダッシュからキメる



▲ダッシュ中は無敵なのを利用してコマンド入力する



▲ダッシュが終わって出現したら即時に相手をつかむ

ジャンプ弱キックからキメる



▲相手が弱パックをガードしている間にコマンド入力



▲着地と同時に技がでるかかり気味に技まで待つべし

相手の攻撃をガードしてキメる



▲ジャンプ攻撃を防御してる間にコマンド入力する



▲相手が着地したと同時に掴らえる。攻撃の空振りだ

専用パターン 基本戦法が通じないのはこの3キャラ

VSデミトリ

相手との間合いによって弱～強を使いわけながら、パットスピンを連発する。スタート時の間合いなら中、それよりも近いなら弱、遠くなら強を使おう。

ダッシュなどで逃げられて当たらないときは、強引に基本パターン②で闘え。



▲弱が当たるのは写真の間合いまで。強は、お互いが画面端にいるときしか使わない

VSサスカッチ

ゲーム開始と同時に弱パットスピンをだすと、かなり学食らってくれる。

そのあとは、後方へ跳ねて着地したと同時につづく弱パットスピンをだせば、サスカッチがしゃがみ強キックをだしているスキに当たるぞ。これをくり返せ。



▲切れ目なく弱パットスピンをだせないと、しゃがみ強キックなどの反撃を食らうぞ

VSザベル



▲しゃがみガード状態で、ザベルが跳ぶのを待つのだ



▲ザベルが地上をはなれたのを見たらすぐに強デモンクレイドルを使って迎撃してやろう

スタートしたらその場にしゃがんで、ザベルの行動を待つ。

跳び上がったのが見えたら、すかさず強デモンクレイドルをだそう。ザベルがどんな技をだしていても迎撃できる。

前方ダッシュで近づいてきたときはしゃがみ強キックを当てて追い払う。

ヘルズゲートによるワープは、その場でしゃがみ弱キックを連発すればOK。



▲ワープや地下潜りで最終キックを避けたりすれば大丈夫

Gallon

CPU攻略 ガロン

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン①
レイレイ	★専用パターン
デミトリ	★専用パターン
ガロン	★P.225参照
ビクトル	基本パターン②
ザベル	基本パターン②
モリガン	★専用パターン
アナカリス	★専用パターン
フェリシア	基本パターン②
ビシャモン	★専用パターン
オルバス	基本パターン②
サスカッチ	★P.225参照
フォボス	基本パターン②
パイロン	基本パターン①

基本パターン　ビーストキャノンで疾風のごとく攻めるのだ

①地上ビーストキャノン・パターン

スタート時よりもやや広い間合いから地上ビーストキャノンをだして、相手にめりこむようにガードさせる。ガロンと相手が半分くらい重なったら一時停止、その後すぐに前方へ再発進する。つまり矢印で表せば「→、→」と動くわけだ。これをくり返していれば、1発目か2発目のどちらかを食らってくれるぞ。

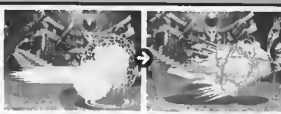
ヒットしたら、相手がダウンしているスキにダッシュから地上ビーストキャノンを使って間合いを広げ、以下くり返し。

②対空ビーストキャノン・パターン

間合いはスタート時よりもややせまいくらい。そこから対空ビーストキャノンで相手の頭上へ飛んで、真下へ方向転換するのだ（つまり「↗、↓」と動く）。このとき、対空ビーストキャノンの停止位置に注意すること。高すぎると着地のスキが大きくなり、ガードされたときに

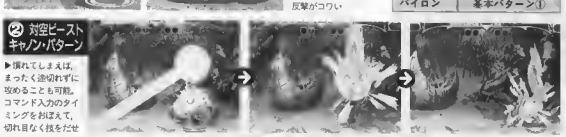


▲「↓」が防御されたら読クライムレイザーで反撃防止。ヒット後は追いうちを忘れずに



①地上ビーストキャノン・パターン

◀相手にこれくらい重なったら一時停止すること　これより近くても遠くても、反撃がつらい



②対空ビーストキャノン・パターン

▶頂点でしまえば、まったく逆切れずに攻めることも可能。コマンド入力のタイミングをおぼえて、切れ目なく技をだせ

反撃を食らいやすくなるからだ。

さて、対空ビーストキャノン後の行動だが、これは大きく三つに分けられる。

「↓」が当たったらすぐに追いうちをかける。そして、相手への体当たり後、はね返って着地したと同時につぎの対空ビーストキャノンをだすのだ。

「↗」がヒットしたときは追いうちをかけずにそのまま待って、相手が起きる直前に対空ビーストキャノンをだそう。

両方ともガードされたら、着地後に弱クライムレイザーをだしておくといい。もし相手が反撃を仕掛けていれば、カウンターで当てることができるぞ。

以上が1セットとなる。これら一連の攻撃をリズミカルにだしていくのだ。

フィニッシュにはこの技を使え！

ドラゴンキャノンは炎の龍がでてくるまでに時間がかかるため、なかなか相手にクリーン・ヒットしない。ミラージュボディはチェーンコンボを使わなければ無意味だ。ES追いうちでフィニッシュをねらうのが、攻撃力も高くてオススメ。

ES追いうち
相手転倒中に↑＋K K



▲ドラゴンキャノンは、なかなかクリーン・ヒットしない　使うなら対ダウン目的として



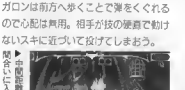
◀飛び体力がこれくらいになったらES追いうちだ！

専用パターン　さまざまなテクニックを駆使して闘おう

VSデミトリ&モリガン

開始直後から、レバーを前方へ入れっぱなしにしてスタスタと歩いていこう。

飛び道具を撃たれるケースがあるが、ガロンは前方へ歩くことで弾をくぐれるので心配は無用。相手が技の硬直で動けないスキに近づいて投げてしまおう。



▶中間距離から前へ歩く。焦らずに入ったら投げよう



◀つねにレバーを前に入れておけばめくり攻撃を狙える

ジャンプしてきたときも、ほとんどの場合「めくり攻撃」になっているため、レバーを前に入れておけば勝手にめくりガードをするため、相手のジャンプの下をくぐってくれる。どちらにしても、着地と同時に相手を投げることが可能だ。

投げたあとは（受け身をとられても）いったんスタートの間合いまで下がってから、また前方へ歩いていけばOK。

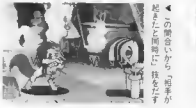


▲飛び道具を撃ってきても、弾の下をくぐることができるから問題ナシ。近づいて投げろ

VSアナカリス

はじまったらすぐに前へ歩き、キックボタンの通常投げで画面端へ投げよう。失敗したら、相手が跳んだところを対空ビーストキャノンやクライムレイザーで迎撃するなどして、なんとか転ばせる。

ダウンさせたら写真の間合いで待ち、アナカリスが完全に起き上がった瞬間にコマンドを入力して、ビーストキャノンを「↗、↙」とだそう。（対空ビースト～のあと、左下へ移動）。当たった場合は同じように相手が起きるのを待つ。防御されたら転ばせるところからやりなおし。



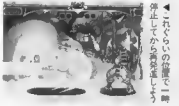
◀この間合いから、相手が起きた瞬間に技をだす

VSレイレイ

ジャンプ中キックで跳び込んで、しゃがみ弱～強キックのチェーンコンボ2段を当てる。相手が倒れたら、起き上がりに重なるようにまた跳び込むのだ。

VSビシャモン

スタート直後に相手は後方ダッシュをするので、地上ビーストキャノンで追いかける。ただし、普通にだしても当たらないから、いったん相手の目の前で止まってから再発進して、距離をかせごう。これでダウンさせたら基本パターン②へ。



◀これくらいの位置で一時停止してから再発進しよう

Victor

CPU攻略
ビクトル

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン①
レイレイ	基本パターン①
デミトリ	基本パターン②
ガロン	基本パターン①
ビクトル	基本パターン①
ザベル	基本パターン②
モリガン	★P. 225参照
アナカリス	★専用パターン
フェリシア	★専用パターン
ビシャモン	★専用パターン
オルバス	基本パターン①
サスカッチ	基本パターン①
フォボス	基本パターン①
パイロン	基本パターン②

基本パターン　電撃パンチでしびれさせろ

① 電撃遠距離立ち強パンチ・パターン



▲パンチそのものを当てるのではなく、電気部分だけが相手にふれるようにだすのがコツ

技をだすときにボタンを押しっぱなしにすることで使える「電撃遠距離立ち強パンチ」を連発しよう。電気部分だけが当たるようにだしていけば、相手は簡単に動いて食らってくれるぞ。もしガードされるようなら、間合いが近い証拠だ。

うまくヒットしたら、電撃を食らって吹っとんだ相手が着地した直後につぎの強パンチをだそう。しびれているスキに間合い調節をするのを忘れずに。

② 電撃チェーンコンボ・パターン



▶「中パンチを当てる間合い」「強パンチが当たったあとの行動」は基本パターン①とまったく同じ

② 電撃チェーンコンボ・パターン

技がギリギリで当たる距離から、電撃遠距離立ち中パンチ→電撃遠距離立ち強パンチのチェーンコンボを当てていく。これを最後までくり返す。

中パンチから強パンチへつなげるタイミングは、通常のチェーンコンボをだすときよりも遅くすること。早すぎると、中パンチが当たる前に強パンチボタンを押すことになり、チェーンコンボが成立しなくなるからだ。ノーマル・モードを選択しているときは注意したい。

オートチェーン・モードなら、中&強パンチボタンを同時に押したあと、そのまま指を離さなければ自動的にでるぞ。

慣れたらメガスパイクも使ってみよう

すべての投げ技の中で最高の攻撃力を誇る、メガスパイク。基本パターンだけでは簡単すぎて……という人は、相手の突進技をガードしたあとや、空ジャンプで跳び込んだあとなどにねらってみよう。



◀相手の攻撃をガードしてから投げるのが簡単な使用方法だ

コマンド入力は、←↙↓↘→↗+Pか→↘↓↙←↖+Kのオススメ。



▲ジャンプ強パンチで跳び込み、着地と同時に投げ……という戦術で闘うことも可能

フィニッシュにはこの技を使え！

異常的な投げ間合いを持つ、グレートゲルデンハイムがベスト。左のカコミで解説した使用法のほかに、以下のような投げかたもあるぞ。

グレートゲルデンハイム
←↙↓↘→+K K
（そのあと、Pで投げ）

無敵時間を利用する



◀ここわの無敵時間を利用して、相手の攻撃を避ける

◀相手が硬直しているスキに手をのばしてつかむのだ

前方ダッシュで近づく



◀グレートゲルデンハイム使用中は前方ダッシュができるぞ！

◀一気に間合いをつめてすかさず投げてしまおう

専用パターン　電撃以外の方法で倒すのだ

VSアナカリス

中間距離から強ギガバーンを連発して、なんとしてもアナカリスを転ばせよう。

うまくできたら、あとは「相手が起き上がったのを見てから」強ギガバーンをだせば、アナカリスがなにか技をだしたところに当たる。これをくり返す。



▲強ギガバーンは写真の間合いからだそう。動揺されても、当たるまで何に距離から連発

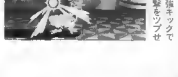
VSフェリシア

画面端へ下がってから後方ジャンプ強キックを連発する。なんと、これだけで勝つことができるのだ。

ただし、以下の2点には注意しよう。

①キックはジャンプ下降中にだすこと。

②相手のスペシャルストックがたまっているときは危険なので、ES技あるいはEX必殺技を使ってストックがなくなるまで、しゃがみガードを解かずに待つ。



◀後方ジャンプ強キックでフェリシアの攻撃をつぶせ

VSビシャモン



◀この間合いから、中ギガバスターを連発していこう

▲画面端でねばせることができたら、①電撃遠距離立ち強パンチ・パターンに移行せよ

はじまったらすぐに中ギガバスターを連発して、相手を画面端まで追い込もう。技をだしたと同時にレバーをガード方向に入れてタメを作れば、攻撃が終わった直後につぎのギガバスターがだせるぞ。

うまくできれば相手は画面端で転んでいるはずだ。このあとは基本パターン①でハメてしまおう。脱出されたら、また中ギガバスターの連発からやりなおし。



◀ギガバスターをだす前後が速すぎると反撃を食らう

Zabel

CPU攻略 ザベル

INDEX

相手キャラ	攻略法
トノヴァン	★専用パターン
レイレイ	★専用パターン
デミトリ	★専用パターン
ガロン	★専用パターン
ピクトル	基本パターン2
ザベル	★専用パターン
モリガン	★専用パターン
アナカリス	★専用パターン
フェリシア	基本パターン2
ビシャモン	基本パターン2
オルバス	基本パターン1
サスカッチ	基本パターン2
フォボス	基本パターン2
バイロン	基本パターン1

基本パターン 新技・スカルスティングでケズりまくれ

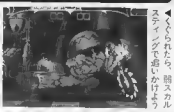
①立ち→＋中パンチ・パターン

技の先端がギリギリで当たる間合いで立ち→＋中パンチを当てていく。ヒットしてもガードされても、1発当てたあとは少し前へ歩いてから、つぎの立ち→＋中パンチをだす。これだけでOK。

②スカルスティング・パターン

まずは①立ち→＋中パンチ・パターンを使って、相手を画面端へ追いつめる。

うまくできたら、立ち→＋中パンチ→強スカルスティングのコンビネーション

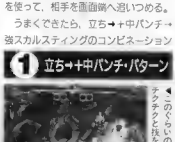


◀くらわれたら、弱スカルスティングで追いかけよう

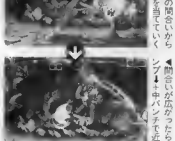
で相手に近づいたあと、中スカルスティングを連発していこう。ヒット、ガードにかかわらず、ザベルが着地する画前につぎの中スカルスティングのコマンドを入力すれば、切れ目なく連発できるぞ。もし下をくぐられたら、弱スカルスティング→中スカルスティングの連係のあとに再度「連発モード」へ持ち込むこと。

慣れてきたら、中スカル→のヒット後にしゃがみ中キック→立ち→＋強パンチのチェーンコンボをキメてもおもしろい。

① 立ち→＋中パンチ・パターン

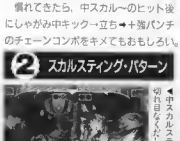


◀このくらいの間合いでテクテクと技を当てていく



◀間合いが広かったらジャンプ↓＋中パンチで近づけ

② スカルスティング・パターン



◀中スカルスティングを、切れ目なくくりだしていくのだ



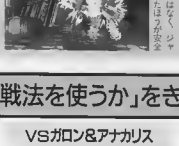
◀慣れたらチェーンコンボをキメることもできるぞ

フィニッシュにはこの技を使え！

もっともお手軽なのは、空中デスボルテージ。クリーン・ヒットしにくいが、空振りしてもスキが小さいのが魅力。

ヘルダンクをキメるときは「追いうち を当てた直後」や「相手がスキの大きい技をだした瞬間」などにねらっていけ。

デスボルテージ
→↘↓↙←＋K K

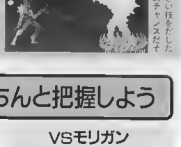


◀絶対にくらってはならないジャンプ中にだしたほうが安全

ヘルダンク
→↓↘＋P P



▶追いうちを当てた直後にコマンドを入力するのだ



◀スキの大きい技をだしたときは絶好のチャンスだぞ

専用パターン 「どのキャラにどんな戦法を使うか」をきちんと把握しよう

VSトノヴァン&デミトリ

ジャンプ↓＋弱パンチで跳び込んで、しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボ3段を当てていく。これをくり返そう。

跳び込みに使う技はジャンプ中キックでもいいが、レバーを↓要素に入れると別の技（ドリル）がでるので注意。



◀ジャンプ↓＋弱パンチで跳び込むのがもっとも安全

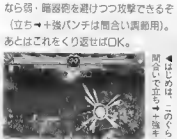


▲しゃがみキックをだすときは、レバーを↓あるいは↘へ入れておくと空振りしにくいぞ

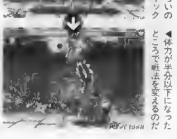
VSレイレイ

はじめは、チェーンソーの中央付近を当てるように立ち→＋強キックを連発。相手の体力を半分以下まで減らす。

レイレイは体力が少なくなると、弱・暗器砲を連発するクセがある。そこで、強スカルスティング→立ち→＋強パンチのコンビネーションをくり返そう。これなら弱・暗器砲を避けつつ攻撃できるぞ（立ち→＋強パンチは間合い調節用）。あとはこれをくり返せばOK。



◀はじめは、このくらいの間合いで立ち→＋強キック



◀体力が半分以下になったころを狙ってをくるのだ

VSガロン&アナカリス

まずはスタート時より少し近い間合いから、弱デスハリケーンを連発しよう。

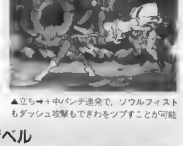
相手が倒れたら、そのスキに間合いを調節する。そのあと「相手が完全に起き上がったのを見て」弱デスハリケーンをだせば、なにか技をだしたところに当ってパターンにハマる。



◀ガードさせて反撃されにくい距離に着地するのだ

VSモリガン

相手は開始直後に後方ダッシュをするので、歩いて追いかける。その後、ジャンプ↓＋中パンチで跳び込んでから基本パターン①へ移行しよう。



▲立ち→＋中パンチ連発で、ソウルフィストもダッシュ攻撃もできわをツブすことが可能

VSザベル

パターン①で闘うが、CPUザベルは体力が少なくなるとヘルズゲートを多用してくる。こうなるとスカルスティングが当たらないので、戦法を変えよう。といっても、やることは簡単。ワープした相手が目の前に現われたと同時にしゃがみ強パンチを当てていくだけだ。



◀瞬間移動後は、しゃがみ強パンチで簡単に迎撃できる



CPU攻略 モリガン

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン①
レイレイ	基本パターン①
デミトリ	基本パターン①
ガロン	基本パターン①
ビクトル	基本パターン②
ザベル	★専用パターン
モリガン	★P, 225参照
アナカリス	基本パターン②
フェリシア	基本パターン①
ピンヤモン	基本パターン②
オルバス	★専用パターン
サスカッチ	★P, 225参照
フォボス	基本パターン①
パイロン	基本パターン①

基本パターン　立ち弱キックからのチェーンコンボをねらえ

①チェーンコンボ・パターン

ジャンプ強パンチ（キック）を当てたあと、立ち弱キック→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボをだす。CPUキャラはなぜか、こちらの立ち弱キックを「立ちガード」で防御しようとするので、高確率で食らってくれるぞ。ヒットしてもガードされても、チェーンコンボ後は再度跳び込めばOK。

ジャンプ攻撃は、先に紹介した技以外でもかまわない。中パンチ（キック）、シェルキックなど、好きな技を選ぼう。

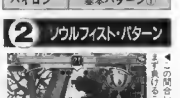
また、普通のジャンプのかわりに前方ダッシュを使ってもよい。「ソウルフィストの無を追いかけて前方ダッシュ攻撃→チェーンコンボ」といった、2P対戦でのセオリーもそのまま流用可能だ。

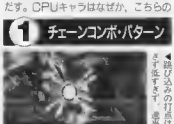
なお、チェーンコンボをだすのがめんどうならば、跳び込みのあとにベクトルドレインで投げる……という手もある。


◀相手が跳んできたら早めに技をだして迎撃し、着地後チェーンへ

②ソウルフィスト・パターン

お互いが画面端にいるくらいの間合いから、強ソウルフィストを連発しよう。ほとんどの場合はそれだけで勝てるが、もしも相手が跳んできたら、強シャドウブレイドを早めにだして迎撃せよ（ひきつけての弱シャドウブレイドでも可）。


◀この間合いで連発すればまず負けることはないぞ


◀跳び込みの打点は、高すぎず低すぎず、適当がよい


◀この立ち弱キックだけは絶対に連続しないように


◀中キックは「立ち」でも「しゃがみ」でもOKだ


◀最後はしゃがみ強キックで相手をダウンさせること

フィニッシュにはこの技を使え！

やはりモリガンを使うならば、華麗さと強さを兼ね備えたEX必殺技・ダークネスイリュージョンでキメたいところ。

ポピュラーな使いかたとしては「相手をダウンさせて、起き上がりに重ねる」「ジャンプ下降中にコマンドを入力、弱パンチからキャンセルで空中ダークネス～につなげる」の二つ。ふたんは、このどちらかを使えば不自由しないが、そのほか「対空として使う」「こちらの起き上がりにリバーサルでだす」などの方法がある。いろいろ試してみよう。

ダークネスイリュージョン
弱P＋弱P＋→→＋弱K＋強P

起き上がりに重ねる


◀相手が倒れているスキにこの間合いでコマンド入力


◀起き上がりに重なるくらいの距離に来ようってくれる

ジャンプ攻撃から空中ダークネス


◀ジャンプの頂点を過ぎたところでコマンド入力をする


◀弱パンチが当たったあとに空中ダークネスへが発動

専用パターン　強敵2人（？）とは以下の方法で闘え

VSザベル


◀デスハリケーンやジャンプ技はひきつけての弱シャドウブレイドで


◀スカルスティングは、九ノ字が出現する前に強シャドウブレイドで迎撃

はじまったら、しゃがみガードの状態でザベルの攻撃を待とう。

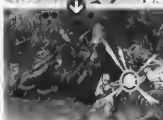
必殺技やジャンプ↓＋キックで跳んできたら、シャドウブレイドで迎撃する。ただ、技によって「シャドウブレイドの強弱」と「迎撃タイミング」がちがう。くわしくは左の写真を参照のこと。

ヘルズゲートによるワープは、出現前に近距離立ち強キックをだせば迎撃可。


◀ヘルズゲートが出現する近距離立ち強キックでスタン

VSオルバス


◀最初は前方へ歩き、相手を画面端まで追い込むのだ


▲この間合いで連発。これでオルバスの攻撃を完璧に封じてしまえる

開始直後、オルバスは必ずうしろへ下がっていくから、歩いて追いかける。

そうして画面端へ追い込んだら、その場で遠距離立ち中パンチを連発しよう。相手はソニックウェーブや前方ダッシュ強キックなどをだそうとするが、すべて技のでばなをツブすことができるのだ。

ただし、つねに一定のリズムで連発するだけでは反撃を食らいやすい。オルバスの動きに注意を配り「相手が技をだそうとするモーションが見えたら、早めに中パンチをだす」など、臨機応変にリズムを変えるほうがいいだろう。また、技をだす間合いは「遠距離立ち中パンチが近距離のものに変わる寸前」がベストだ。それより近すぎても遠すぎてもダメ。



CPU攻略 アナカリス

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン
レイレイ	基本パターン
デミトリ	基本パターン
ガロン	基本パターン
ビクトル	基本パターン
ザベル	★専用パターン
モリガン	★専用パターン
アナカリス	基本パターン
フェリシア	★専用パターン
ビシャモン	基本パターン
オルバス	★専用パターン
サスカッチ	★専用パターン
フォボス	基本パターン
バイロン	基本パターン

基本パターン　頼りになります“王家の裁き”

王家の裁きは、食らった相手をアフォルメ・キャラに変身させる飛び道具だ。変身中は攻撃もガードもできないため、こちらが一方的に攻めることができる。

この特性を利用したのが、以下の戦法。スタート時くらいの間合いから後方ジャンプをして強・王家の裁きを連発。相手が食らって変身したら、そのスキに攻撃を当てる……これをくり返すのだ。

変身中の相手に当てる技だが、これは「相手が跳んでいるか否か」や「間合いが近いか遠いか」によって変わってくる。くわしくは下のコラムを参照のこと。



撃ちまくれ！

◀一定高度より低くならないかぎり何発でも撃てる。ガードされてもめげないでガンガン連発しよう

注意したいのは「相手に近づかれると王家の裁きが当たらなくなる」ことだ。そんなときには「後方ダッシュで画面の反対側へワープする」「至近距離でしゃがみ強パンチをだして相手を転ばせる」のどちらかの方法で間合いを広げよう。



近づかれたら

▶画面端で後方ダッシュをすると、反対側へワープできる。距離を離したいときにはこの能力を使え

変身させたらこの技を当てろ



◀近距離では前方ダッシュ→＋中キックを使って攻撃



▶↓＋跳ぶ相手には立ち中パンチ連発がとても有効だ



◀跳ばないキャラには立ち弱キックも連続当てていけ

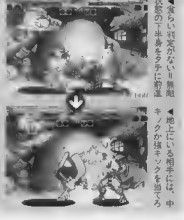
王家の裁きを当てた直後は、前方ダッシュ→＋中キック（デミトリ&バイロンには前方ダッシュ→＋強パンチでも可）で近づきながら攻撃する。近距離では、相手が跳んでいるなら立ち中パンチを、地上にいるなら立ち弱キックを使おう。

フィニッシュにはこの技を使え！

EX必殺技ではファラオスプリットがもっとも効果的だろう。CPUキャラは下半身の攻撃に対してガードがアマい。中キックまたは強キックをだせば、まず確実に食らってくれるぞ。たまに跳んでくるが、そのときは中パンチで迎撃だ。

ファラオマジックや奈落の穴は、まず当たらないのでリスクが大きい。ESコブラブローやES王家の裁きのためにスペシャルストックを消費するほうがお得。

ファラオスプリット
弱P＋弱P＋↓＋中K＋強K



◀食らい判定がないし無敵状態の下半身をタテに前進

◀跳ばにくる相手には中キックか強キックを当てろ

専用パターン　普通に「裁く」だけでは勝てない4キャラ＋α

VSザベル

アナカリスは、ザベルの「空中からの攻撃」をすべてしゃがみ強パンチで迎撃できるので、「スタートと同時にしゃがみガードをして、相手が跳んでくるのを待つ」という戦法をとれば楽勝だ。基本技はもちろんのこと、スカルスティングやデスハリケーンも迎撃できるぞ。



▶しゃがみ強パンチで迎撃可

◀ベルズゲーは出現直後はたしゃがみ中パンチで迎撃

VSモリガン

ゲーム開始と同時に、後方ダッシュで画面端へ下がってモリガンの攻撃を待つ。

ジャンプまたはダッシュ攻撃をだしてきたら、それを立ちガード後にすかさずしゃがみ強パンチをだすとヒットする。これをくり返そう。ソウルフィストは、垂直ジャンプ（1段目）で回避可能だ。



◀ジャンプまたはダッシュ攻撃をガードしたあと……

◀すぐにしゃがみ強パンチをだしてカウンター攻撃だ

VSフェリシア&オルバス

基本戦法を使って闘うのだが、彼らは「低空で発射された弾」しか食らわない。そこで、以下の方法を使うのだ。

まず、中間距離から「昇り裁き（ジャンプしたと同時に弾を撃つ）」をだす。そのあと、強・王家の裁きを切れ目なく撃っていこう。この方法なら、ジャンプ中に高度を調節するよりもはるかにラクに「低空遅射」できるぞ。変身させたら左上のコラムにある技で攻撃すべし。

「昇り裁き」の簡単なだしかたは↓↘→↗＋(強)Pだ！



◀この高さから撃たないと強を食らってくれないのだ

VSサスカッチ

じつは、基本戦法の「裁きパターン」でも勝てるが、以下の戦法も有効だぞ。

足先だけがふれるように立ち←or→＋中キックを当てた（ヒットしてもガードされても可）あとに強ミイラトドロップをだすと、相手の目の前に手がでて投げることができる。これをくり返すのだ。



◀足先だけがふれるようにだす

◀当てたあとにすかさず強ミイラトドロップでつかめ！



Felicia

CPU攻略 フェリシア

INDEX

相手キャラ	攻略法
トノヴァン	★専用パターン
レイレイ	基本パターン①
デミトリ	★専用パターン
ガロン	基本パターン①
ビクトル	基本パターン①
ザベル	基本パターン①
モリガン	★P.225参照
アナカリス	基本パターン②
フェリシア	基本パターン①
ビシャモン	基本パターン①
オルバス	基本パターン①
サスカッチ	★専用パターン
フォボス	基本パターン②
バイロン	基本パターン②

基本パターン　強いぞデルタキック！

①デルタキック・パターン

真上に跳び上がったあと、急降下して殴りを放つデルタキック。これを、相手のとびに潰りが当たるように（間合いにおうじて中と強を使いわけて）だす。

ヒットして相手がダウンしたときは、すかさず追いうちを仕掛ける。もしスペシャルストックの数に余裕があるなら、ES追いうちを使うのもいいだろう。

ガードされたときは、着地したあとにしゃがみ中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボをだしておこう。相手がなにか技をだそうとしていれば食らってくれるし、そうでなければ間合いが広がる。どちらにしてもこちらにソンはない。

以上が1セットとなる。相手がダウン

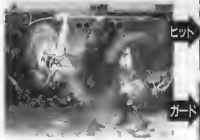
CAUTION　① デルタキック・パターンで闘うときの注意

デルタキックのあとに追いうちをだす場合は、相手と自分の位置関係に注意。自分が画面端を背負っていて、なおかつ相手が目の前に倒れているような状況下では、せっかく追いうちをだしても相手を跳び越してしまい、当たらないぞ。



▲このような状況で追いうちをだすのはやめよう。絶対に当たらないうえに反撃がコワい

① デルタキック・パターン



▲デルタキックは、きわめて迎撃されにくい技だ。空振りさえしなければまず負けない。相手との間合いで強→弱を使いわけろ



◀ヒットすれば当たればダウンするので、かならず追いうちだ



◀着地後にしゃがみ中→強キックのチェーンコンボだ

しているなら「起き上がりはじめたら」、立っているなら「チェーンコンボのあとすかさず」つぎのデルタキックをだせばパターンに入ってくれるぞ。

なお、相手との間合いが極端に近くなった場合（とくに自分が画面端へ追いつめられたとき）は、前方ダッシュや三角跳びを使って反対側へ脱出するといい。

②チェーンコンボ・パターン

通常はジャンプ中キック、攻撃力を優先するならジャンプ強キックで跳び込んでから、しゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボを当てていく。これを、最後までくり返そう。チェーンコンボはノーマルとオートのどちらでもOKだ。



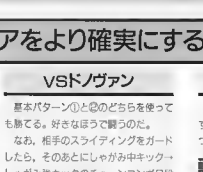
◀中キックのほうが、攻撃力は強いが迎撃されにくい。◀最後に相手が転ばなくなり、どんなチェーンでもOKだ

フィニッシュにはこの技を使え！

投げやデルタキックなどで相手を転ばせておいて、起き上がりに重なるようにブリーズヘルブミーをだす。これが…番簡単な方法だろう。間合いもとくに気にしなくていいが、くれぐれもESサンドスプラッシュが暴発しないように。

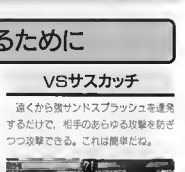
デミトリやモリガンなど「飛び道具をよく撃つキャラ」が相手なら、技のモーションが見えた直後にダンシングフラッシュをだす……という手段もある。相手が技の硬直で動けないスキに攻撃できるから、クリーン・ヒットさせやすいのだ。

ブリーズヘルブミー ←↙↓↘→＋Ⓚ Ⓚ



▲相手の起き上がりに重なるように、写真の間合いからだす。たいてい食らってくれるぞ

ダンシングフラッシュ →↓↘＋Ⓟ Ⓟ



▲デミトリなどが飛び道具を撃ったと同時にダンシングフラッシュ。弾を避けつつ攻撃だ

専用パターン　1コインクリアをより確実にするために

VSデミトリ

いちおう①デルタキック・パターンを使えば大丈夫なのだが、アルゴリズムが「アクティブ・モード（バットスピンや前方ダッシュを多用して、やたらと動き回る状態。筆者が勝手に命名）」のときは、デルタキックが当たらなくてうまくハマらないことがある。そのときは、②チェーンコンボ・パターンを使ったほうがいいだろう。相手の動きに合わせて、二つの戦法を使いわけるのだ。

デミトリが必殺技をだしたら、写真のように対応しよう。これをおぼえておくだけでも、かなり有利になるはずだ。



▶カオスフレアはしゃがみ強キックをだせばくぐれる

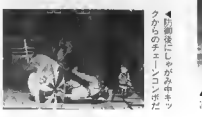


◀バットスピンには開始後にサンドスプラッシュで反撃

VSドノヴァン

基本パターン①と②のどちらを使っても勝てる。好きなほうで闘うのだ。

なお、相手のスライディングをガードしたら、そのあとにしゃがみ中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボ2段で反撃できる。おぼえておこう。



◀対戦後にしゃがみ中キックからのチェーンコンボだ

VSサスカッチ

遠くから強サンドスプラッシュを連発するだけで、相手のあらゆる攻撃を防ぎつつ攻撃できる。これは簡単だね。



▲ビッグスノーもダッシュ攻撃もすべて打ち消すことが可能だ。ねらえ、パーフェクト！

Bishamon

CPU攻略
ビシャモン

基本パターン　日本刀の長いリーチを活かして闘おう

①チェーンコンボ・パターン

224ページで解説したとおり、ハンター、のCPUキャラは、EX必殺技とチェーンコンボに弱い。とくに、ビシャモンの「しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック」のチェーンコンボに弱く、はじめのしゃがみ弱キックさえ空振りしなければ、つぎのしゃがみ強キックは絶対に食らってくれるのだ。

この習性を利用して、ジャンプ攻撃を当ててからチェーンコンボにつなげるのをくり返すのが、パターン①だ。開始直後からガンガン跳び込んでいこう。

跳び込みには、下方向に強いジャンプ強キックがもっとも適しているが、相手がよく跳ぶ場合（VSトノヴァンなど）はジャンプ強パンチを使うといい。ちなみに、チェーンコンボはノーマルとオートのどちらでだしても大丈夫だぞ。

一度転ばせたら、起き上がった直後に攻撃が当たるように垂直ジャンプ強キックをだせば、パターンにハマる。

本来ならば、全14キャラに対してこのパターンで闘いたいところだが、対空技が強いキャラにはなかなか跳び込むことができない。そういった相手は、以下のパターン②&③で闘おう。

②撥ね刃パターン

お互いが画面端にいる間合いから強・撥ね刃を撃とう。当たったら、辻疾風か返し刃→鬼返斬の連携で追い打ちだ。

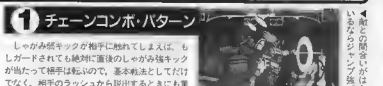
このあと、相手の起き上がりに重なるように強・撥ね刃を撃てば、また食らってくれるので、これをくり返す。もしもガードされたら、相手が食らうまで強・撥ね刃を撃ちつづけるべし。

近づかれて撥ね刃が撃てない場合は、ガードをかためて相手の攻撃が途切れるのを待ち、スキをみてしゃがみ弱キックを出すのもいい。

① チェーンコンボ・パターン

しゃがみ弱キックが相手に触れてしまえば、もしガードされても絶対に重後のしゃがみ強キックが当たって勝手は転ぶので、基本転ばとしてだけでなく、相手のラッシュから脱出するときにも重宝する。「困ったときにはチェーンコンボ」だ

◀転ばこの間合いがはなれているならジャンプ強パンチ



▲相手がスタートの間合いより近くにいるならジャンプ強キックで跳び込もう。打点は低めで

▲この戦法でもっとも重要なのは、しゃがみ弱キックを空振りしないこと。忘れないように

▲しゃがみ弱キックがヒットしてもガードされても、つぎのしゃがみ強キックは絶対に当たる



→しゃがみ強キックのチェーンコンボを当てて、なんとか転ばせよう。

③居合い斬りパターン

スタートしたら、その場にしゃがんで相手が近づいてくるのを待とう。こちらの攻撃範囲内（写真参照）に入ったら、すかさず強・下段居合い斬りを当てる。これをくり返すだけでOK。

たまに相手がジャンプしてくることがあるが、相手が着地する寸前に強・下段居合い斬りをだせば迎撃できる。この技は姿勢が低くなるため、相手のジャンプ攻撃は空振りするのだ。

スペシャルゲージがたまっていれば、ES下段居合い斬りも使えるぞ。

② 撥ね刃パターン

◀撥ね刃 ▪辻疾風、または撥ね刃・返し刃・鬼炎斬の好きなほうで攻撃しよう。つねに互いが画面端にいるような間合いを保って闘え

③ 居合い斬りパターン



▲写真の間合いまで近づいてきたら、強・下段居合い斬り。もし寸前で跳ばれたら…

▲相手をキリキリまでできっけておいて強・下段居合い斬りをだせば、無傷で迎撃できる

フィニッシュにはこの技を使え！

鬼首捻りは、相手の近くでだしたときにかぎって、ガードorヒットに関係なく相手を掴らえることができる（遠くだと相手を殺るだけ）。そこで……

①ジャンプ攻撃をガードさせておいて、着地と同時に鬼首捻りでつかむ。

②相手のジャンプ攻撃をガードしたら、その直後にコマンドを入力してつかむ。

……といった方法を使おう。

どうしてもできないなら、相手の体力を減り放トットまで減らしたあとに遠ね斬りでケズってしまえばいい。③居合い斬りパターンで闘っている場合は、ES下段居合い斬りのほうが当てやすいかも。



◀ジャンプ攻撃を防御させたら、すぐにコマンド入力



▲すると、着地したと同時にヨロイから手がでてきて相手をつかむ。もちろんガード不可

鬼首捻り
→↘↓↙←＋P P

遠ね斬り
←↙↓↘→＋K K

CAUTION ③ 居合い斬りパターンで闘うときの注意点

パターン③は、基板の「自主規制」の設定内容によって難易度が変わる。

「自主規制あり」では、居合い斬りを食らった相手はダウンするため、つぎの居合い斬りをタメる時間は十分にある。しかし「規制なし」の場合は、血しぶきをだすだけでダウンしないから、技をだした同時にレバーをなない下に入れて、相手の食らいポーズが解けるまでに「技のタメ」を完成させる必要がある。よって、そのぶんむずかしくなるというわけ。ゲーム・センターなどでは、ほぼ確実に「規制なし」なので注意。

▶「自主規制あり」なら、相手はダウンしてくれる



◀「規制なし」では、相手はのけぞるだけで倒れない



INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン①
レイレイ	基本パターン①
デミトリ	基本パターン①
ガロン	★P.225参照
ビクトル	基本パターン②
ザベル	基本パターン①
モリガン	★P.225参照
アナカリス	基本パターン②
フェリシア	基本パターン③
ビシャモン	基本パターン③
オルバス	基本パターン①
サスカッチ	基本パターン③
フォボス	基本パターン①
バイロン	基本パターン②

Aulbath

CPU攻略 オルバス

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン①
レイレイ	基本パターン①
デミトリ	基本パターン①
ガロン	基本パターン①
ビクトル	★専用パターン
ザベル	★専用パターン
モリガン	基本パターン①
アナカリス	★専用パターン
フェリシア	基本パターン①
ビシャモン	基本パターン①
オルバス	基本パターン②
サスカッチ	基本パターン②
フォボス	基本パターン①
パイロン	基本パターン②

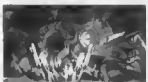
基本パターン　強キック主体で攻めてみよう

①ジャンプ強キック→投げ・パターン

その名のとおり、ジャンプ強キックで跳び込んでから着地と同時に投げる……という戦法だ。投げは、相手の受け身を防止するために必殺技げを使うこと。

さて、このパターンを使ううえで注意してほしいことが二つある。

一つは「ジャンプ強キックの打点」。



◀打点が低すぎると立ち強パンチが暴発するので注意

かならず、相手の上半身に当たるように跳び込もう。高いとガードされた場合に反撃を食らうし、低いと着地時の隙合いが広がって投げがキマらなくなる。

もう一つは「前述の打点で当てると、当たったかガードされたかにかかわらず着地時の投げがキマる」ということだ。オルバスが着地したと同時にコマンドが完成するよう入力しておけば、どちらのケースでも投げることができるぞ。

②立ち強キック・パターン

足の先端を当てる感じで立ち強キックを連発すると、相手がなにか技をだそうとしたりジャンプした瞬間に当たる。これをくり返すだけで勝てるのだ。

1 ジャンプ強キック→投げ・パターン



◀ジャンプ強キックが当たってもガードされても……

◀着地寸前にコマンド入力すれば必殺技げがキマるぞ

2 立ち強キック・パターン



◀この距離で立ち強キックを連発するだけ。簡単だね

フィニッシュにはこの技を使え！

EX必殺技の中でもっとも使いやすいのが、シーレイジ。遠めから牽発でだすだけで勝手に食らってくれるぞ。

ウォータージェイルおよびアクアスプレッドは「当てやすさ」「ボーナス」の面でシーレイジよりも使い勝手が悪い。「気が向いたら」程度でいいだろう。



◀いちおうEXクリスタルランサーを使っていう手も

シーレイジ
←↙↓↘→＋P P



▲だせば、ほぼ確実に当たる便利な技。多段ヒットするため、ボーナス点が高い。相手に与えるダメージも大きいなどいいことずくめだ

ウォータージェイル
→↓↘＋P P



▲攻撃範囲が広いうえにガードできない技なので当てやすい。しかし、この技単発ではEX関係のボーナスが入らないし、KOできない

アクアスプレッド
→↘↓＋P P(or K)



▲普通にだしてもガードされてしまう。相手のジャンプを先読みする、ボイズンプレスで気絶させるなど、防御できない状況を作ろう

専用パターン　技をだす間合いとタイミングが重要

VSザベル



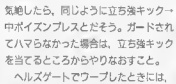
◀ネリリガで飛びかかるように立ち強キック。密着り暴発



▲そのあとすぐに中ボイズンプレスを撃って気絶させよう。このくり返しでハメてしまえ

基本パターン②の要領で立ち強キックを当てたあと、すぐに中ボイズンプレスを撃つ。すると、相手がジャンプ攻撃や必殺技をだしてきたところに当たるぞ。気絶したら、同じように立ち強キック→中ボイズンプレスとだそう。ガードされてハマらなかった場合は、立ち強キックを当てるところからやりなおすこと。

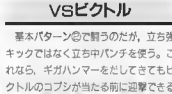
ヘルズゲートでワープしたときには、出現直前にしゃがみ強パンチで迎え撃て。



◀ヘルズゲートは、出現位置に技を置けば迎撃する

VSビクトル

基本パターン②で闘うのだが、立ち強キックではなく立ち中パンチを使う。これなら、ギガハンマーをだしてきてもビクトルのコブシが当たる前に迎撃できる。



◀ギガハンマーをだすために跳び込んだら……

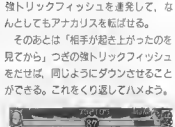


◀ひかえて、立ち中パンチの連発で迎撃できるから気楽だ

VSアナカリス

まずは、スタート時ぐらいの距離から強トリックフィッシュを連発して、なんとしてもアナカリスを転ばせる。

そのあとは「相手が起き上がったのを見てから」つぎの強トリックフィッシュをだせば、同じようにダウンさせることができる。これをくり返してハメよう。



▲つねにこれぐらいの間合いから強トリックフィッシュをだす。起き上がり時も同様だ

Sasquatch

CPU攻略 サスカッチ

INDEX

標準キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン
レイレイ	基本パターン
デミトリ	★専用パターン
ガロン	★専用パターン
ビクトル	基本パターン
ザベル	基本パターン
モリガン	★専用パターン
アナカリス	基本パターン
フェリシア	基本パターン
ビシャモン	基本パターン
オルバス	基本パターン
サスカッチ	基本パターン
フォボス	基本パターン
パイロン	基本パターン

基本パターン　ビッグブランチでハメてしまおう



◀ビッグブランチによる「投げハメ」のもっともシンプルなパターン。まずは、これから練習しよう

前作でのサスカッチの基本戦法といえば、必殺技のビッグブランチで相手を凍らせておいて、身動きできない間に大ダメージを与える……というものだったが、「ハンター」でもそれは変わらない。

まず、前方ダッシュ強キックを当てる（ヒットしてもガードされてもいい）。そのあと、自分が着地したのを確認してビッグブランチのコマンドを入力しよう。早いと立ち強パンチがでるので注意。

相手を凍らせたら、また前方ダッシュ強キックを当てて、同じように投げてしまえばパターンにハマる。これでOK。

いちおうこれだけで全キャラと闘えるのだが、慣れてくると戦法が単純すぎてあきてくる。そんな場合は、基本戦法を以下のようにアレンジするといい。

まず、最初に当てる攻撃を「前方ダッシュ弱パンチ→前方ダッシュ強パンチ」の2段に変える。「ハンター」では空中で何度も技がだせるが、このシステムを利用すれば、打点が低くできるし相手のガード硬直が長くなるので、反撃されにくくなってパターンの確実性が上がる。

これができるようになったら、つぎは「前方ダッシュ弱キック→前方ダッシュ強キック→ビッグブランチ」に挑戦してみよう。使うボタンが三つになるぶんだけむずかしいものの、相手が倒れて自分の攻撃が途切れてしまうことはなくなる（前方ダッシュ強パンチはヒットすると相手が倒れてしまうため、リズミカルにハメることができなかった）。

さらに発展させて、ビッグブランチで相手を凍らせたあとにチェーンコンボをキメる……という戦法もいい。ダメージはこちらのほうが大きいし、対戦プレイでもそのまま使えるのがうれしい。CPUがちょうどいい練習台になってくれるぞ。



▲自分から攻めるだけでなく、相手の攻撃を防御したときに着地を狙う……という手も

フィニッシュにはこの技を使え！

基本パターンを出来にこなすだけで、相手をいつでも凍らせることができる。そのため、ほかのキャラよりも簡単かつ確実にEX必殺技をキメることが可能だ。ビッグフリーザーなら凍らせた直後に、ビッグアイスバーンなら相手が脱出する直前に足元にだしておくといいだろう。

そのほか「相手が飛び道具を撃つ」という先読みしてビッグフリーザーをだす」というのもおもしろい使いかた。デミトリやモリガンは間合いが広いと飛び道具を撃つことが多い。そこを狙うのだ。



◀ビッグブランチで凍らせてから使うのが一番確実だ



◀相手が飛び道具を撃った瞬間にだすのも有効な手だ

ビッグフリーザー
←↙↓↘→＋P P

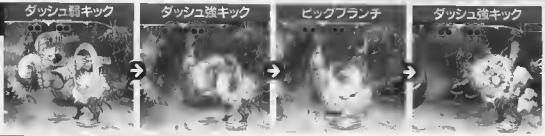
ビッグアイスバーン
←↙↓↘→＋K K



▶相手が水を割った直後にすべるようにアイスバーンをだしておくといい

上級編

▶チェーンコンボは、しゃがみ弱キック～しゃがみ強キックの3段がオススメ。ビッグブランチと前方ダッシュ強キックの間には前方ダッシュ弱キックを入れたほうが、確実にキメやすい



専用パターン　基本パターンへの持ち込みかたをフォローするぞ

VSデミトリ

相手がダッシュなどで動きまくると、こちらのダッシュ攻撃が当たりにくい。そんなときは弱ビックスノーを連発して「待ち」に徹しよう。デミトリがバットスピンをだしたらチャンス！　ガード後に飛びぎわを前方ダッシュ技で攻撃だ。



◀バットスピンのヒット後、床が解けたらすぐに攻撃！

VSガロン

はじまったら画面端まで下がり、相手の攻撃を待とう。そのうちガロンは前方ダッシュ強パンチ、ジャンプ強キック、地上or空中ビーストキャノンのいずれかをだすが、どれもガード後にビッグブランチがキマる。このあと基本パターンへ。



◀ガロンの攻撃は、すべてガードしたあとに反撃可能

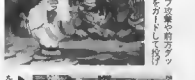
VSモリガン

しゃがんで待っていると、モリガンは以下の三つのどれかをだしてくる。

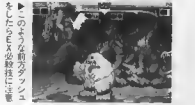
ソウルフィストを撃ったときは、弾がでたのを見てから弱ビックスノーで相殺しよう。早く撃つと、こちらの弾が相手の弾に押し返されてしまうからだ。

ジャンプ攻撃または前方ダッシュ攻撃は、ガード後にビッグブランチが投げる。このあと、基本パターンに持ち込もう。

モリガンがサスカッチを飛び越えるように前方ダッシュしたら、EX必殺技（とくにダークネスイリュージョン）をだす合図だ。手をださないように。



◀ジャンプ攻撃や前方ダッシュ攻撃をガードして投げ！



▶このような前方ダッシュをしたらEX必殺技に注意

Phobos

CPU攻略 フォボス

INDEX

操作キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン
レイレイ	基本パターン
デミトリ	★専用パターン
ガロン	★P.225参照
ビクトル	基本パターン
ザベル	★専用パターン
モリガン	★P.225参照
アナカリス	★専用パターン
フェリシア	基本パターン
ビシャモン	基本パターン
オルバス	基本パターン
サスカッチ	★P.225参照
フォボス	★専用パターン
パイロン	基本パターン

基本パターン 強マイトランチャーの連発で押しまくれ

はじまったらすぐに、強方ダッシュで間合いを広げてから強マイトランチャーを連発する。なんと、これだけで半分以上のキャラに勝つことができるのだ。

たまに垂直ジャンプで避けられてしまうことをあるが、ミサイルが地面に落ちて爆発したときの爆炎にも攻撃判定があるため、それに当たってくれるぞ。

ただし、以下の二つには注意してほしい。一つは「強マイトランチャーは切れ目なく撃つこと」、もう一つは「お互いが画面端にいるくらいの間合いをつねにキープすること」だ。忘れないように。



これだけでOK

◀遠くから強マイトランチャーを連発。最初から最後まで、これをくり返すだけで勝てる。簡単だね

近づかれた場合はどうするか



◀相手の攻撃が途切れたらしゃがみ弱キックから↑…

◀しゃがみ強キックの2段チェーンコンボで押し返せ

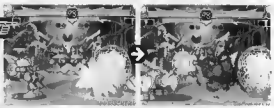
マイトランチャーを撃つときは姿勢が低くなるから、ほとんどの場合は強引に撃ちつづけても大丈夫だが、相手の攻撃が途切れるのを待ち、スキをみてしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボを当てて押し返すほうが確実だ。



◀強引に撃ちまくられるぶんには、強引に撃ちつづけても互角

注意！ 上着

▶爆炎が消えないうちにコマンド入力すると、ちゃんと強キックがでてしまう。画面をよく見てタイミングをおぼえろ



フィニッシュにはこの技を使え！

コンフュージョナーは、まず食らってくれないので使わない。ファイナルガーディアンもクリーン・ヒットさせるのはむずかしいから、最後の数ドットをケズるくらいの気持ちで適距離だけだそう。スコアにこだわらないなら、ESマイトランチャーを撃つのも一興だ。

ファイナルガーディアン
→↘↓↙←＋K K

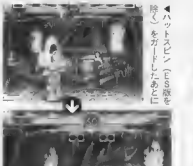


▲広範囲に撃つせいだろうか、ヒットしてもダメージは小さい。ケズリ目的に使うべし

専用パターン 4人とも基本パターンの応用で勝てるぞ

VSデミトリ

基本パターンどおり、遠くから強マイトランチャーを撃ちまくれば勝てるが、もしデミトリがバットスピンをだしたら、ガードしたあとに弱プラズマビームを当てよう。ガードの硬直が解けた瞬間にコマンドが完成するくらいのタイミングで入力しないとヒットしないぞ。



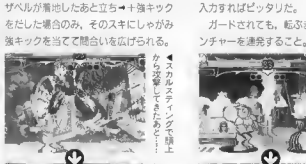
◀バットスピン（ES版を除く）をガードしたあとに

▲すかさず弱プラズマビームを撃つと、デミトリが着地する直前に当てることができるぞ

VSザベル

開始直後に間合いを広げておいて、強マイトランチャーと弱プラズマビームを交互に撃つ。ちゃんと切れ目なくだせば、ザベルはガードしたまま動けなくなるか、ヘルズゲートや立ち→＋強パンチなどをだして食らってくれるのだ。

スカルスティングで近づいてきたら、ザベルが着地したあと立ち→＋強キックをだした場合のみ、そのスキにしゃがみ強キックを当てて間合いを広げられる。



◀スカルスティングで飛ばしてきたあと……

◀この技をだしてきたら、しゃがみ強キックを当てろ

VSアナカリス

はじまったら、いきなり強マイトランチャーを撃って相手を転ばせよう。

うまくできたら、あとはアナカリスが起き上がった直後に当たるように強マイトランチャーを撃てば、ほぼ確実に食らってくれる。タイミングは、アナカリスの体が地面についたと同時にコマンドを入力すればピッタリだ。

ガードされても、転ぶまで強マイトランチャーを連発すること。

◀この瞬間に強マイトランチャーのコマンドを入力だ！

◀ガードしていないのか、起き上がった直後に当たる

VSフォボス

「飛び道具を連発する」という点では基本パターンと同じ。ただし、強マイトランチャーではなく弱プラズマビームを使う。スタートから撃ちまくろう。

フィニッシュにはファイナルガーディアンよりESプラズマビームを使うほうが当たりやすくて便利だ。



◀撃ち終わってからしばらくはめたらコマンドを入力

▲このタイミングなら切れ目なく撃てる。CPUフォボスの行動を完全に封じ込めてしまおう

Pyron

CPU攻略 パイロン

INDEX

相手キャラ	攻略法
ドノヴァン	基本パターン2
レイレイ	★専用パターン
デミトリ	基本パターン2
ガロン	★P.225参照
ビクトル	基本パターン1
ザベル	★専用パターン
モリガン	基本パターン2
アナカリス	★専用パターン
フェリシア	基本パターン1
ビシャモン	基本パターン1
オルバス	基本パターン1
サスカッチ	基本パターン1
フォボス	基本パターン2
パイロン	基本パターン1

基本パターン　強力な必殺技で相手を寄せつけるな

①弱・地上ソルスマッシャー・パターン

はじまったらすぐに、後方ダッシュで間合いを広げる。そのあと弱ソルスマッシャーを連発するのだ。ヒット、ガードにかかわらず、切れ目なく連発しよう。

②強オービタープレイズ・パターン

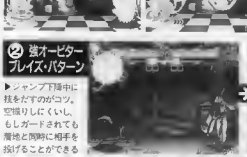
中間～遠距離から後方ジャンプをして強オービタープレイズをだすと、相手が飛び道具を撃っているスキに当てることができる。たまにパイロンを追いかけて跳んでくることがあるが、ちゃんと遠くからだしていれば問題なく迎撃できる。

これを最後までくり返す。ヒットした場合は追いうちをキメるのを忘れずに。



◀ヒット、ガードにかかわらず連発すること。そのほうが、スペシャルストックゲージが早くたまる

① 弱・地上ソルスマッシャー・パターン



▶ジャンプ下降中に技をだすのがコツ。空振りしてもいい。もしガードされても着地と同時に相手を投げることができる

② 強オービタープレイズ・パターン

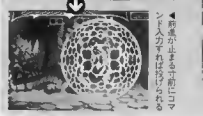
近づかれた場合はどうするか

二つの基本パターンは、どちらも相手から離れていないと使えない。しかし、うっかり画面端へ追い込まれることもある。そんなときはどうするか。

まず、立ち→＋強パンチを使う方法がある。至近距離から強引に当てておいて、パイロンの up close が止まったと同時にプラネットバーニングで投げてしまうのだ。



◀立ち→＋強パンチを当てよう（ガードされても可）



◀前歩きが止まる寸前にコマンド入力すれば投げられる

重傷ジャンプをしてから強オービタープレイズをだすのもいいだろう。ガードされても、基本パターン②の要領で着地と同時に投げてしまえば大丈夫。

ギャラクシートリップを使うのも一つの手だが、反撃を食らうことが多いのであまりオススメはできない。



▲強オービタープレイズで飛ぶ。ガードされたら着地と同時に投げをねらおう

フィニッシュにはこの技を使え！

コスモディスラプションはコマンドが完成してから攻撃判定が出現するまでの時間が長いので、相手に当てるためには「お互いが画面端にいるくらいの間合いであること」が絶対条件となる。

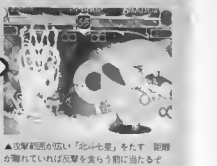
そこで、パターン①なら弱ソルスマッシャーが当たって倒えた瞬間、パターン②なら相手を（通常投げで）投げた瞬間にコマンドを入力、もっとも攻撃範囲が広い「北斗七星」を出現させよう。このタイミングならば、相手が起き上がってパイロンの近くまで歩いてきたところで爆発がはじまり、ヒットする。

ただし、念のためにコマンド入力後はレバーをガード方向に入れておくこと。

コスモディスラプション
←↙↓↘→＋P P



▲弱ソルスマッシャーがヒットして、相手が燃えている間にEX必殺技のコマンドを入力



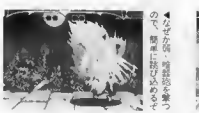
▲攻撃範囲が広い「北斗七星」をだす　距離が離れていれば反撃を食らう前に当たるぞ

専用パターン　この3キャラは基本パターンだけでは勝てないぞ

VSレイレイ

まずはパターン①でレイレイの体力を半分以下まで減らしてしまおう。

そのあとは、ジャンプ強パンチで跳び込んでからのチェーンコンボ（レバガ弱キック→レバガ中キック→レバガ強キックがGOOD）をくり返せばOK。



◀なぜか弱、中段技を撃つので、簡単に投げられる

VSアナカリス

スタート直後は基本パターン①で開い、とりあえずアナカリスを転ばせる。

うまくできたら、あとは相手が起き上がった直後に当たるように弱ソルスマッシャーを撃つだけでハマってくれるぞ。

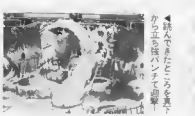
ガードされたら最初からやりなおし。



◀アナカリスの体が地面についた瞬間にコマンド入力

VSザベル

しゃがみガードの状態でザベルの攻撃を待つ。必殺技やジャンプ↓＋キックで跳んできたら、立ち強パンチで迎撃する。歩いてきたらヘルズゲートで近づかれた場合は、しゃがみ中キックを当てて追いはらおう（チェーンコンボでも可）。



◀跳んできたところを真下から立ち強パンチで迎撃



◀跳び込んでくるのを待ち、ヘルズゲートを使いながら近づくとヘルズゲートを使いながら近づくとヘルズゲートを使いながら近づくと

対戦攻略

CPU戦ならば同じ行動のくり返しで相手をパターンにハメることもできるのだが、人間との対戦では、攻撃パターンがつたなく、相手に見えられて逆に技を食らってしまう。では、対人戦で勝利を得るためには、どうすればいいのだろうか？　そう、つねに相手の行動を読み、戦略を変化させていくことが重要なのだ。本章では、対戦での戦略の一部となりうる要素について解説しているので、参考にしてほしい。

はじめに　対戦プレイで勝利をつかむための心得

まずはそれぞれの技の性能を知ることが大事。基本技ひとつをとっても、立ちガードできない技、下段攻撃をかわしつつ攻撃できる技、跳んできた相手を撃ち落とせる技など、さまざまな特性を持った技があるのだ。そこで各技のリーチも考慮し、どの局面でどの技を使うべきかを瞬時に判断する力が要求されてくる。

また、闘いにおいて大きなウェイトを占める必殺技だが、こちらはさらに使いかたがむずかしい。なぜなら、あらゆる攻撃に良particularlyい無敵時間のある必殺技でさえも、基本技とはちがって、ガードされるとめず相手に反撃のチャンスを与えてしまうからだ。どうすればその技をヒットさせることができるのか、それを考えるのも課題となってくるぞ。

負けた理由を考えろ！

もしもキミが勝負に敗れたとしたら、そこには何らかの理由があるはずだ。怒りに我を忘れて100円を投入するよりも、いったん席を立って冷静に闘いを振り返り、いつもの戦略がどうして通じなかったのか、どこを改善すれば勝てるのかを分析してみよう。相手のプレイをじっくりと観察して、クセを見抜くのも手だ。

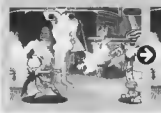


◀キャラ選択を四にする前に敵たちの戦略を考えろ！

イメージ・トレーニングをくり返せ！

対戦で勝ち抜いていくためには、数多くの攻撃パターンを作り、なおかつ相手への対応策も考えていかなければならない。とはいえ、やみくもにプレイ経験を積んだからといって、必ずしも上達するわけではない。基本技と必殺技をどの順番でだせばいいのか、相手に反撃のスキを与えないためにはどうすればいいのかなどを考え、頭でイメージしたのちに、実戦で試すことが重要なのだ。

たった二つの技の組み合わせでも、効果的な使いかたができるならば、それは立派な戦略であり、有効な攻撃パターンだと言える。ただし、攻撃がヒットしなかった場合に反撃を受けてしまうようでは片手落ちだぞ。



◀ヒット確認からの連続技は自分が早いなら、跳び込みやダッシュなどで再度攻撃。相手と同時なら無敵時間のある攻撃でカウンター。こういった闘いを頭の中でイメージするのだ。

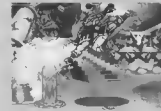
相手や状況によって戦略を使いわけろ!!

キャラクターがちがえば戦略も変わってくるのは当たり前だが、同じキャラクターでも、狙う人によって闘いかたは異なったものとなる。当然、その対応策も変化させていかなければならない。

暗黒な例ではあるが、リーチのある強攻撃ばかりだしてくる人（1）、とにかく間合いを広げて飛び道具を撃ちまくる人（2）、跳び込みからのチェーンコンボばらいの人（3）、しゃがみ強キックと返しうちしかしない人（4）、という4人がいたとしよう。この場合、1と4に対してはリーチぎりぎりで待ち、カウンターで無敵技を合わせる。2は攻めると逃げるので、飛び道具を避けつつ、攻めてくるのを待つ。3に対しては、強制ガードをさせられているときにガードキャンセルで反撃……といった感じで、戦略を変えていく必要がある。

優勢なとき

こちらのペースで闘っているとき、相手は反撃のチャンスを虎視たんたんと狙っている。相手のガードが固い場合、一連の攻撃が終わって流れが止まってしまったら、無理な攻めはせずに、相手のでかたをうかがうのがいいだろう。あまりにも攻めすぎると、ガードキャンセルや投げ返しを食らってしまうぞ。



▲無理な攻撃をすると、反撃を受ける可能性が高くなる。ときには攻撃の手を休めよう

押され気味のとき

相手の巧みなコンビネーションに押されているときは、ジャンプ攻撃をガード後に投げ返すか、技の切れ目に連打のきく弱攻撃を出し込む、無敵時間を利用して脱出をはかる、などの方法をとろう。しばらくガードに徹し、相手の攻撃パターンを覚え、反撃できる攻撃を見きわめるようにするのだ。チャンスを逃すな。



▲ガード一辺倒だとスカし投げを食らうこともあるので、早めに反撃の糸口を見つけよう

初心者はオートガードで

チェーンコンボに制約ができてしまうものの、ガード不可能な状態でなければ、どんな攻撃でも自動的に防いでくれるオートガードはオイシイ。これを利用すれば、初心者でもガードキャンセルがやりやすくなり、追い込まれたときなどに大胆な行動を取れるようになる。ただし、回数に制限があるので、オートガードに頼りきった戦法では連勝街道を走ることはできないぞ。とくにオートチェーンコンボにはガードキャンセルのマト。慣れたらノーマルモードへ移行しよう。



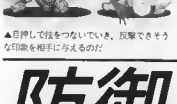
◀投げ技だけは防ぐようがないので注意すること

攻撃 ATTACK

地上戦

ガードの固い相手に攻撃をヒットさせたい場合、チェーンコンボは逆効果になることがある。ガードキャンセルされる恐れがあるのはもちろんだし、ガードされると間合いが離れてしまうため、つぎの攻撃につながらなくなる可能性もある。

むしろ、目押しで技をだしていくほうが有効だ。技と技の合い間で強制ガードにならないので、「反撃できるかも」と思った相手はスキを見せてくれる。また、キャンセル技を使って体力をケズリつづけ、「反撃しなくちゃ」という危機感を相手に与えるのも良い戦法だろう。



▲目押しで技をつないでいき、反撃できそうな印象を相手に与えるのだ

空中戦

ジャンプ攻撃は、間合いを一気にちぢめつつ相手を攻撃できる有効な技。しかも攻撃のモーションが終わったあとなら何度でも攻撃をだすことができるし、連続技につなぐことも可能だ。また、ジャンプ直後の昇りで攻撃し、降りぎわにもう1回攻撃することもできるぞ（連続でヒットはしないが）。



◀チェーンコンボにはならないので、攻撃のモーションがさえ終われば強攻撃から中攻撃につなぐこともできる

コンビネーション

たとえ当たっている攻撃をガードされても、つぎの攻撃が相手より早くだせるような順番で技をつないでいくのが基本だ。その有利な状態を長つづきさせるためには、相手から離れてしまっては意味がない。キャンセル技やダッシュをつなぎに使おう。なお、攻撃がヒットしたら、相手がダウンするような攻撃をつないでおくことも忘れずに。



◀起き上がりには投げ攻撃を重ねておき、コンビネーションにもっていこう

ダッシュ

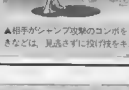
ダッシュ中はたとえオートガードといえどもガード不可能となる。が、ジャンプ攻撃よりもすばやく相手に近寄り、攻撃することができるのは大きな長所だ。また、ダッシュ中にしかだせない技が存在するキャラもいるので、使っていかないと損をすることになる。キャラクター によっては無敵時間があったり、ダッシュからの攻撃が空中判定になったりするので、いろいろな使いかたが可能だ。



◀すばやく移動も攻撃もできるお手軽な突進技、それがダッシュ攻撃

投げ

相手に密接しないと使えない投げ技だが、ガードすることができないという特典がある。使いどころは、相手がガード一辺倒で逃げ回っているときや、相手の強烈なラッシュから脱出するために高い打点のジャンプ攻撃をガードしたあとなど。どうしても勝ちたいときに、弱攻撃をガードさせて、相手が攻撃してくる前に投げる戦法もある。



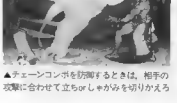
▲相手がジャンプ攻撃のコンボをくらったときなどは、見逃さずに投げ技をキメよう

防御 DEFENCE

地上戦

多くの攻撃はしゃがみガードしていれば防ぐことができるのだが、目の前からだされた低空ダッシュ攻撃や、ジャンプ攻撃などは立ちガードをしないとダメ。相手もそこらへんを考えてコンビネーションを組んでくるわけだから、各攻撃のガード方向はしっかり覚えておこう。

また、防御しているときは、ガード方向だけではなく、反撃のチャンスを見さわめることも大事だ。たとえば、跳び込まれたら、相手の着地に合わせて目押しで投げ返しを狙うなど。ちょっとしたスキも見逃さないようにしよう。



▲チェーンコンボを防御するときは、相手の攻撃に合わせて立ちかしゃがみを切りかえろ

空中戦

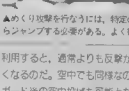
ジャンプしたあとにできる行動は、攻撃、ガード、空中投げの三つがある。当然相手の行動によって使いわけるのだが、相手がジャンプ攻撃をしてくることも考えて、レバーは投げ&ガードの両方ができるように↙に入れておくのが標準だ。空中ガードをした場合は、相手との間合いが広がる前にすかさず攻撃しよう。



◀空中戦で攻撃をだすと、ガード後に攻撃を受けつづけるなんてことも。空中投げならその心配はいらない

めくりガード

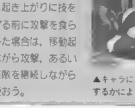
正面からの攻撃なのに、なぜかガードできないことがある。これは相手の攻撃判定が自分の食らい判定の中心線を越えたときに起こる現象（「めくり」という）で、その場合はレバーを相手の方向（普通とは逆）へ入れてガードしないとダメ。めくり攻撃ができる技はかぎられているので、食らった技と間合いを覚え、記憶日からは注意しよう。



▲めくり攻撃を行なうには、判定の関係いからジャンプする必要がある。よく観察せよ

画面端

画面隅にいる場合、相手の攻撃を食らうガードしたときでも、その反動を受けてキャラクターがうしろへ下がることはない（逆に多くの場合、攻撃を仕掛けたほうのキャラが反動を受けて、後方へと下がる）。それを利用すると、通常よりも反撃がやりやすくなるのだ。空中でも同様なので、空中ガード後の空中投げも可能となる。



◀くらった技がなんなのかを判断しておき、投げ抜けをキマリやすいのだ

起き上がり

起き上がり動作中のキャラは、完全無敵で投げられ判定がない。よって、相手が近くにいたら、投げ技をねらうのが得策。ただし、起き上がりに技を重ねられると、投げる前に攻撃を食らってしまう。そうした場合は、移動起き上がりで回避しながら攻撃、あるいは無敵技をだして無敵を継続しながら反撃、などの手を使おう。



▲キャラによっても、どの起き上がりかたをするかによっても、対応は変化するぞ

必殺技

技の特徴を熟知し、使いどころをキワめろ！

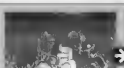
相手に与えるダメージが大きく、たとえガードされても相手の体力をケズりとることができるのが必殺技の特徴。しかし、硬直時間（ガード不能）があり、単独で使うと反撃されやすい。攻撃回数が多いために、ガードキャンセルの格好のマトになるものもある。よって、無敵時間やヒット効果、ガードされても反撃を受けない間合いなどをしっかりマスターしておかなければ、闘いを有利に運ぶことはできない。



◀ヒット回数が多い必殺技の多くは、ガードされると簡単に反撃を受ける。使いどころをキワめて、確実に当たるような作戦を考えよう。

キャンセル

キャンセル技の有効な使いかたとして、基本技をガードさせて相手を固め、その直後のキャンセル必殺技で相手の体力をケズり、隙いの主導権をにぎるというものがある。ただし、ガードキャンセルが存在する本作品では、相手を固めることが絶対的な安全策とはならない。



▲カオスフレアなら、コマンドの最初が↓なのを利用して



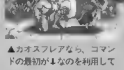
▲しゃがみ攻撃から立ち攻撃をするカンジで



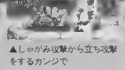
▲ボタンを2回タイミングよく押すのがコツ

ガードキャンセル

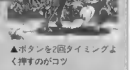
相手のだした技をガードした直後に反撃するテクニック。成功すれば相手の絶直中を攻撃することができる。ただし、相手のだした技や、自キャラの技の性質によっては、ださないほうがいい場合もあるので、つねに狙うのではなく、必ず当たる状況に絞り込んで使用しよう。



▲チェーンコンボに対しては、弱より中攻撃をねらう



▼多段ヒットする技は逃さないように



▲1回ではなく、3回つづけてコマンド入力しよう

必殺技の種類と使いどころ

▶ 飛び道具

攻撃力を持った弾を射出することによって、遠くにいる相手を攻撃することができる技。一番簡単な回避法がジャンプなので、相手の跳び込みを誘いやすい。ゆえに遅撃技と組み合わせることで真の力を発揮する。策動もなくただ撃ちまくっていると、間隔を読まれて硬直中を撃われてしまう場合も。



▲相手をしばらくの間、行動不能（気絶状態）にすることもできる

▶ 突進技

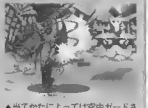
ジャンプやダッシュ攻撃よりもすばやく移動し、相手を攻撃できるのが特徴。基本技よりも攻撃範囲が広いので、混戦でリーチのある攻撃のあとなどに効果を発揮する。遠距離からだした場合、移動するモーションが相手にわかってしまい、ガードされる恐れがあるため使用はまえたほうがいい。



▲飛び道具ともかい、自ら体当たりを仕掛けるのでガードされると危険

▶ 迎撃技

攻撃判定が上空へと伸びていき、ジャンプしてきた相手を撃ち落とす技。無敵時間が出現したり、攻撃判定が広くなることにより、基本技以上の効果が期待できる。無敵時間がある必殺技ならば、接近戦で相手のだした技に対してカウンターをねらうために使うこともできる。



▲当てかたによっては空中ガードされてしまう技もある

▶ 移動技

攻撃力こそないが、指定した場所に一瞬で移動することができる技。相手が何もしていないときに使うと、出現したところに攻撃を食らってしまうので使いどころがむずかしい。遠距離からの飛び道具を先読みしてだしたり、ケズり目的の必殺技などを回避するときに使うのがベスト。



▲通常は体力をケズられてKOされる場面でも、移動して逃げられる

▶ 必殺投げ

通常投げとはちがい、受け身をとることができない投げ技。発所はコマンドを入力するぶんだけ通常投げよりも（ほんのわずかだが）時間がかかること、予備動作があるためカウンターを食らう可能性があること。通常投げよりも間合いが広く、与えるダメージも大きい。



▲空中戦で落ちてきたあとなどがとくに狙い目。一瞬のスキを逃すな

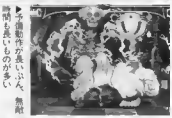
タメたゲージはどう使う？

❶ EX必殺技

視覚効果がハデで、相手にヒットすれば爽快。もちろん与えるダメージも大きいのがEX必殺技。ガード不可能な技が多く、使いかたしだいでは一発逆転をねらうことができる。

そのかわり攻撃判定が出現するまでに「これからだします！」と宣言するかのような予備動作があるので、単にだしたのでは避けられ、反撃を食らってしまう。

そこで技によっては、キャンセルでだしたり、起き上がりのリバーサル時にたす、相手の起き上がりに重ねる、基本技をガードさせてその反撃に合わせる、などのヒットさせるための工夫が必要。



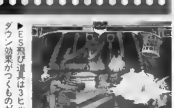
▲予備動作が長いぶん、無敵時間も長いものが多い



▲予備動作が長いものは起き上がりリバーサルなどに使えばいい

❷ ES技

必殺技をパワーアップさせただけに見えるが、攻撃力が上がるだけでなく、無敵時間の有無、攻撃判定やヒット効果などに変化があり、まったく別モノになる技もある。全体的に言えるのは、もとの必殺技よりも攻撃回数が増えるものがほとんどだということ。飛び道具の場合、攻撃判定が大きくなりヒット回数も3回（例外アリ）となし、必殺投げも攻撃回数が変化するぞ。また、ヒット効果の変化により、もとの必殺技では追いうちができなかったものでも、ES技になって可能になることもある。そのあたりの変化は覚えなくてはならない。



▲ES飛び道具は3ヒット＋ダウン効果がつくものが多い



▲必殺投げには、ES使用できないものがあるので注意

❸ 追いうち

相手がダウンしているときのみ使用可能な技。相手の起き上がる速さや追いうち攻撃をだすタイミング、ダウンさせた技の種類により、ヒットするかどうかが決まる。ガードすることはできないので、確実に当たるときは、ES追いうちを使ったほうがいい。



▲追いうちはレバーを上下要素にれいっぱいなしでボタン連打

応用編

上級者はムダな動きに意味を持たせる

フェイント

対2P戦では確実な必殺パターンなどあり得ないいかに相手のペースをおとし、自分の有利なように試合を運んだかが、勝負の決め手となる。そこで重要になってくるのが「フェイント」。試合の流れを変化させつつ、相手につぎの行動を悟らせないようにすることが大事なのだ。

フェイントの簡単な例をあげてみよう。ある技のあとに必ず飛び道具を撃つとすると、そのときに相手がとるであろう行動は、①ガード、②反撃を試みる、③ジャンプで回避&攻撃、などなど。中でも一番確率が高そうなのは③番だ。それを逆手にとり、飛び道具を撃つべきところでしゃがんだり、なにかしそうな素振りを見せれば、相手のジャンプを誘うことができるというわけだ。

カラ振り

スキがある技を反撃されない場合いでわざとだす。すると相手は、リーチの長い技でこちらの硬直を攻撃しようとしてくるので、無敵時間のある必殺技を使って、相手のだした技にカウンターを入れる。



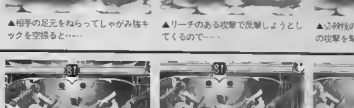
▲相手の足元をねらってしゃがみ強キックを空振りさ…

▲リーチのある攻撃で反撃しようとしてくるので…

▲立ち状態の無敵時間を利用して、相手の攻撃を撃退しよう

めくらまし

突進技の移動距離を巧みに使い、相手の撃ち落とし判断の動で入り込み、とっさせずに投げ技へ移行する。突進技の移動スピードにアセった相手にガードを固めているため、スピーディな技の変化についてこれない。



▲移動距離を考えて、相手に当たらないところから突進技をだす

▲急な操作に気を取られて動けなくなっているところを投げるのだ

▲受け身のとれない必殺技が有効。ただし何度もやるとバレるぞ

ワナ

人のクセというものはおもしろいもので、反撃したくなる距離、踏み込みたくなる距離、飛び道具を撃ちたくなる距離などが人それぞれに存在する。そこで、もしその距離をわざと作りだしたら？　そう、相手を意のままに動かすことができるのだ。相手のクセを盗み、巧みに間合いを演出して、ワナにはめよう。

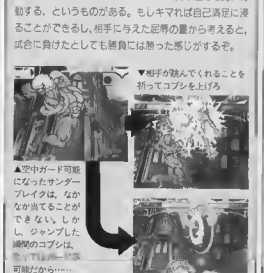


▲フェリシアの立ち強キックをガードした直後は、届かないに等本体で反撃しようとする場合が多い。ブリーズヘルファイアのチャンスだ

▲アナカリス（横向き、立ち状態）キャラクターによっては、ジャンプ攻撃をだすと着地後に必ず投げられる間合いになるものがある。ここは投げ技を撃ってくるところだ

バクチ

予備動作があまりにも長い必殺技ほど、キマれば相手に与える精神的ダメージは大きい。しかし、そんな技は普通にだしたのではとうてい当たるわけはない。ではどうしたらいいか？　イチかバチかの手として、想像力を最大限に発揮し、相手の行動を勝手に決め込んで先に行動する、というものがある。もしキマれば自己満足に浸ることができるし、相手に与えた起毒の量から考えると、試合に負けたとしても勝負には勝った感じがする。



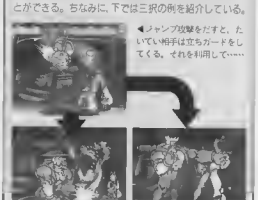
▲空中ガード可能になったサンダーブレイクは、なかなか当てることができない。しかし、ジャンプした瞬間のコブシは、可能だから……

▼相手が跳んでくれることを祈ってコブシを上げろ

▲距離とタイミングのどちらがズレても当たらない

二択三択

相手に瞬間的な判断を迫る二者択一攻撃は、攻撃の成功率をアップさせる有効な手段だ。なかでも基本的なものに、立ちガード不可能な技で起き上がりを攻め、相手が起き上がった同時に投げにいく、というものがある。防御だけを考えた場合、相手はしゃがみガードするか、投げ技に対処するかのどちらかを行なう必要があるわけで、その選択を誤るとダメージを受けることになる。こうした戦法は、どのキャラでも実践することが可能だ。対戦ではこのバリエーションが多いほど相手を惑わすことができる。ちなみに、下では三択の例を紹介している。



◀ジャンプ攻撃をだすと、たいていの相手は立ちガードをしてくる。それを利用して……

▲何もせずに着地し、足元をねらうか？

▲何もせずに着地し、投げ技を食らわすか？

相手キャラによる戦略の変化

「ハンター」に登場する14キャラクターは、個性派ぞろい。よって対戦では、それぞれの特色をとらえ、相手キャラに合わせた専用の闘いかたが必要となる。

たとえば、脚の低いゼロンを相手にしたときは、立ち技のほとんどが空振りしてしまうので、下段攻撃をメインにした闘いかたを考えなくてはいけないし、攻撃力が一番高いピクトルとの闘いでは、ガード重視でいかないと、あっという間に勝負が着いてしまうこともある。

各キャラの特徴を研究したかどうかも勝敗に大きく関わってくるのだ。



◀キャラの特徴を知らないで闘っているとこうなるぞ

まとめ

試合には流れがあり、多くの場合、その流れを支配したほうが勝つ。イシュクすることなく、自分のリズムを保つことこそが、じつは勝利への近道なのだ。それを知らずに闘っていると相手のリズムにのき込まれ、何をしても反撃を食らう状況におちいってしまうこともある。

ここで言う「リズム」というのが、プレイヤーの格闘センスであり、力量なのだ。むろん、いくら文字を重さ連ねても、それを100%の攻略法として読者のみなさんに伝えることは不可能だろう。

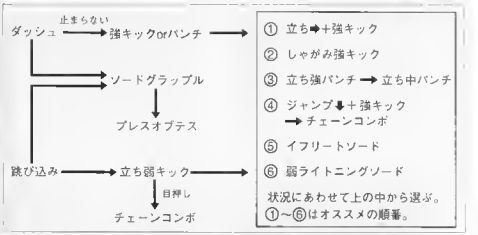
そこで本章では、対戦プレイを構成していく戦略の要素を、基本技、必殺技のおもな用途から、フェイント、ワナといった流れの付けかたまで、項目別に紹介している。それらを実戦でどう活用していくかは、キミしだいだ。また、「弱点」という項目を設け、そのキャラクターを相手に回したときの効果的な攻めかたも掲載しているので、そちらも攻略時の参考にしてほしい。

対戦攻略

ドノヴァン



BASIC TACTICS 基本戦略



接近戦では、立ちガードできない立ち弱キックを多用して相手をしゃがませよう。反撃しようとモガいた相手が、しゃがみ攻撃ばかりをだすようになればしめたもの。しゃがみ技を避けつつ攻撃できる立ち➡＋強キックをだすと確実にヒットする。また、立ち強パンチをガードさせたあとの間合いは、相手にとって「こちらへ跳び込みたくなる距離」となる。先読みで立ち中パンチをだしておけば、相手が跳んだ際に確実に迎撃できるぞ。

確実に追いうちをしたい技

- しゃがみ強キック（近すぎるとダメ）
- ESブリザードソード（空中ヒットのみ）
- ESイフリートソード（空中ヒットのみ）
- チェンジイモータル
- ソードグラップル
（プレスオブテスでも追いうち可）

POTENTIAL 潜在能力

剣を持っているときの立ちパンチ攻撃はリーチがあるし攻撃力も高いが、しゃがんでいる相手には当たらない（しかも相手がしゃがみ攻撃をだしていると一方的に負ける）ので多用は禁物。ふだんはキックを使い、パンチは「中間距離からの先読み対空技」「チェーンコンボ（連続技）用」以外ではださないほうがいい。

地上

通常間合いなら、対空も兼ねた立ち強パンチがいい。中間～近距離では、立ち➡＋強キックが下段の攻撃を避けつつ当てられるので重宝する。至近距離では各種キック攻撃のほか、立ち弱パンチ連発もそれなりに有効。



▲チェーンコンボに組み込むと、相手との距離を調節可能

▲見た目に攻撃範囲が広いので、飛翔剣イカクである

対空

対空に使える技はいくつかあるが、攻撃判定の出現までに時間がかかり、先読みでだす必要があるものばかり。しかし、攻撃範囲は広いし、判定も一定時間残っているので、十分使っていけるレベルだ。



▲攻撃判定がでるまでに少し時間がかかるので早めにだせ

▲相手との間合いが開いたときも、なんとなくだすのがいい

空中

通常の跳び込みなら、下方向への攻撃範囲が広い弱パンチ。相手のジャンプを迎撃するなら上昇横方向に攻撃範囲が広い強パンチ。空中ガード後の反撃は、ヒットしたあと相手の目の前に着地する⬇＋中キックを使う。



▲攻撃をだしたまま跳び込んでいきたいのなら弱キック

▲攻撃判定が強いのでほぼ垂直ジャンプで使ってもいい

CHAIN COMBO チェーンコンボ

しゃがんでいる相手にも当たり、立ちガード不可の立ち弱キックからチェーンコンボへ持ち込むのが基本となる。

それ以外の技を使うなら立ち弱パンチがいい。相手がしゃがんでいるとき空振りするが、連打キャンセルができるうえに攻撃力が高い。間合いギリギリまで潜全してからほかの技へつなげると効果的だ。

前へ移動しながら攻撃できる立ち➡＋強キック&しゃがみ強キックは、離れすぎるとつながらなくなるので、間合いギリギリから早急で使うべし。

中間距離
立ち弱キック → しゃがみ強キック

そこそこリーチのある立ち弱キックは、立ちガード不可能だし、立ち技なので歩きながら使えるのがうれしい。それに、この間合いならしゃがみ強キックはかわされても相手の攻撃を受けないのだ。

リーチだけを考えるなら、立ち弱パンチ（何発か連打してもOK）→立ち中パンチというチェーンコンボもオススメ。

しゃがみ
しゃがみ強キック → しゃがみ中キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ弱パンチ

間合いが少し離れていると、しゃがみ中キックおよび強キックが当たらなくなってしまう。そのときは、しゃがみ中キックを1ボタン→＋強キックに変えるといいだろう。

ダメージ重視なら、立ち弱キック→しゃがみ強パンチ（しゃがみ強キック（または立ち➡＋強キック）というのもある。

跳び込み
ジャンプ強キック → 立ち弱キック → しゃがみ中キック → しゃがみ強キック

跳び込むときにレバーをしゃがみガード方向へ入れてしまうクセがある人は、なおしたほうがいい。レバーが⬇要素に入っているとジャンプ＆＋キックがでてしまい、着地後の立ち弱キックへつながらなくなるからだ。暴発してしまった場合は、すぐにもう一度跳び上がってから、ジャンプ＆＋強キックをだしてごまかそう。

連打キャンセルから
立ち弱キック（連打） → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → 立ち➡＋強キック

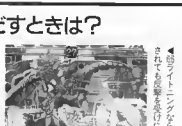
立ち弱キックを2発当てたときは、この流れでOKだが、3発の場合は、しゃがみ中キックをはずした5段に変える必要がある。

最後の立ち➡＋強キックをしゃがみ強キックに変更して相手をダウンさせるためには、しゃがみ中パンチかキックのどちらかをはずさなければダメ。立ち弱キックを3発入れた場合は、直接しゃがみ強キック。

必殺技を単独でだすときは？

先読み対空でイフリートソードが使える程度。そのほかのエレメンタル系は、食らい判定が異様に大きくなるので使用頻度を下げたほうがいい。

キルシュレッド(EBのぞく)はドノヴァンがダメージを受けると攻撃判定が消えてしまうので、単発では使わないこと。



◀相手がライトニングならガードされても攻撃を受けにくい

ダッシュの使いかた

ドノヴァンのダッシュ攻撃には慣性がついているため、前進しながら技をだすことができる。この性質を利用すれば、「遠距離から撃たれた飛び道具を、ダッシュしゃがみ強キックでくぐる」「ダッシュ立ち強キックで相手の技のでざわりをツブす」といった使いかたが可能だ。

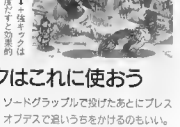


◀ダッシュ立ち強キックは立ちガードホウ、うまく使おう

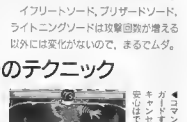
ダマシのテクニック

ドノヴァンが左、剣が右にいる状態で地上の相手が防御をする場合、ドノヴァンがなにか技をだしていると剣は→or↘で防げる。しかし、ドノヴァンが技をだしていない時は←or↙でしか防げなくなるのだ。これを利用して、剣がもどってくる前になにか技を当てとレバーを→に入れさせたら、すかさず攻撃をやめて剣のもどりを当てる、というテクがある。

また、ジャンプ↓＋強キックの飛行速度が速いことを利用して、攻撃がギリギリで当たらないように重地→ソードグラップルで投げる「スカし投げ」も有効。



◀相手を自分と剣では挟みガード方向の混乱をさそう



▶ジャンプ↓＋強キックはツブせて2度だすと効果的

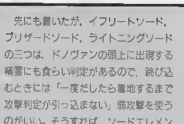
スペシャルストックはこれに使おう

キルシュレッドに使うのがオススメ。ドノヴァンがダメージを受けても剣の攻撃判定が残るようになるので、「ダマシのテクニック」で紹介している「はさみうち」が使いやすくなるからだ。また、ソードグラップルで投げたあとにプレスアテスで追いうちをかけるのもいい。

イフリートソード、ブリザードソード、ライトニングソードは攻撃回数が増える以外には変化がないので、まるでムダ。

ガードキャンセルのテクニック

イフリートソードは下方向の攻撃判定が小さいため、しゃがみ攻撃に対してガードキャンセルしても空を切るだけで、反撃を食らってしまう。注意せよ。



◀コマンドを先に入力してからガードする。ただし、ガードキャンセルしたかどうかって受けはできないぞ

カンタンなだしかた
→↓↘＋P

キャンセルする技・できる技

やはり、しゃがみガード不可の立ちorしゃがみ弱キックにキャンセルをかけるのがベスト。そのあとにだす必殺技は、イフリートソードかライトニングソードがいいだろう。なお、ダッシュ攻撃では、中攻撃すべてと立ち弱キックにキャンセルをかけることができる。



◀ダッシュしゃがみ中キック→ライトニングソード

反撃を受けにくくする方法

相手に近寄りながら攻撃できる立ち→＋強キックとしゃがみ強キックは、近距離でガードされると簡単に反撃される。どちらの技を使うときも、移動する距離を考えてやや遠くからだそう。

ソードエレメンタルは、どの技も隙僅が頭上に現われたあとに攻撃判定がでるため、スキが大きい。単発ではださずに基本技からのキャンセルを利用したい。また、隙僅にも食らい判定があるので、近距離で使うと技がでたと同時にツブされるおそれがある。混戦時はガードキャンセル以外での使用をひかえよう。



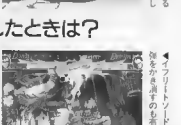
◀しゃがみ強キックは単発外すと遠くからだしても当たる



▶ダッシュ攻撃をキャンセルしてソードエレメンタル

仕切り直しをしたいときは？

これといった強力な必殺技はないので、攻められるとツラくなる。チェーンコンボの切れ目に強引にしゃがみ強キックをだすか、跳び込みをガードしたあとにソードグラップルで投げるか。ゲージがたまっているなら、EX必殺技の無敵時間を使って脱出する手もある。



◀キャンセル技を使ってくるなら同じ攻撃をくり返すのもよし

飛び道具を撃たれたときは？

弱プラズマビーム以外はソニックウェーブだろうがビッグスノーだろうが、しゃがみ強キックで避けることができる。ただし、中間距離でだすと相手にヒットしないどころか反撃されてしまうので、ジャンプ↓＋強キックで着地までの時間を短くしつつ近づくようにしよう。



◀イフリートソードを使って強引に突っ込むのも有効な手段

起き上がってからできることは？

移動起き上がりを利用すれば、その移動中は無敵になって追いうちを受けなくなることを覚えておこう。

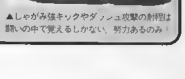
ドノヴァンはいつでもだせるお手軽な無敵必殺技を持ち合わせていないので、起き上がり時はやや不利だ。せいぜい、近くにいる敵に対してソードグラップルを試みるくらいだろう。ただし、ゲージがたまっているときは、攻撃判定がすぐに発生するチェンジイモータルが有効。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!

ドノヴァンの弱点

先にも書いたが、イフリートソード、ブリザードソード、ライトニングソードの三つは、ドノヴァンの頭上に出現する隙僅にも食らい判定があるので、跳び込むときには「一度だしたら重地するまで攻撃判定が引っ込まない」弱攻撃を使うのがいい。そうすれば、ソードエレメンタルの攻撃判定が出現する前にこちらの攻撃が当たり、ツブすことができる。ただし、必殺的に打点が高くなるので、空中コンボを狙っていかないと食らい投げされてしまうので注意するように。

キルシュレッドは剣を置く瞬間に無敵時間があるが、そのあとニュートラル・ポーズにもどるまでに、ほんの一瞬だけ無防備状態が存在する。また、ES版でないかぎり、ドノヴァン本体にダメージを与えてしまえば、剣の攻撃判定を消すことができる。ガードを固めるよりも、相打ち覚悟で攻撃を仕掛けていけ。



▲しゃがみ強キックやダッシュ攻撃の射程は長いので覚えるしかない。努力あるのみ！

レイレイ



BASIC TACTICS 基本戦略



跳び込みを多用し積極的に攻めてくる相手には、暗器砲を上下に撃ちわけて近寄らせない戦法をとる。飛び道具を撃ちまくるような遠距離戦を望む相手には、返雷器での跳ね返しや空中ダッシュを使って、接近戦に持ち込みたい。試合中はつねに相手のタイプに合わせて戦略を変えつつ、得意のジャンプ強パンチ→チェーンコンボを決めるチャンスをうかがおう。ただし、ジャンプ強パンチでの跳び込みを多用しすぎると、返し技を食らう。工夫が大事だ。

確実に追いうちをしたい技

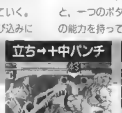
- しゃがみ強パンチ&キック
- 投げ
- 必殺投げ
- 旋風脚（空中ヒット。ES可）
- 暗器砲（空中ヒット。ESは3発目を空中ヒット時のみ可）
- 天雷破（2回まで可能）

POTENTIAL 潜在能力

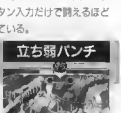
パンチ系の技はレバ←を前に入れるかどうかで、袖からでてくる武器が変わり、リーチや攻撃範囲も変化していく。なかでも強パンチは多彩で、跳び込みにジャンプ強パンチ、地上戦で立ち&しゃがみ強パンチ、対空に立ち➡＋強パンチと、一つのボタン入力だけで調えるほどの能力を持っている。

地上

リーチがあり、しゃがんでいる相手にも当てられる立ち➡＋中パンチをケンセイに使いつつ、ダッシュや跳び込みをするためのスキをうかがう。リーチが少し短くなるが、立ち中パンチならキャンセルをかけられるぞ。



▲跳ぼうとしているこれは対空になったりもする



▲連打がきくので反射的の脱出にも使える。密接で4発可

対空

対空として絶大な効果がありそうな立ち➡＋強パンチは、攻撃判定の出現が遅く、思ったほど使い勝手がいいわけではない。同じ先読みならしゃがみ強キックのほうが、追いうちもかかるし、真上にこられても平気だ。



▲頭上に飛りてこられると迎撃できないので間合いに注意



▲攻撃したあとに、相手方向へ少し移動する

空中

多段ヒットするジャンプ強パンチは、早めにだしても攻撃判定が持続するから、タイミングを考えずにだしても大丈夫。攻撃範囲も広く、空中戦でも当たり負けしない。空中ガード後も当然強パンチだ。



▲多段ヒットするのでガードキャンセルされることがある



▲ジャンプ強パンチを封じられたらこれを使おう

CHAIN COMBO チェーンコンボ

リーチが変化する武器は腕にしか隠されていないので、キック系の技はリーチがあまりない。とくにキックは立ちもしゃがみも制程が短いため、チェーンコンボでつなぐときは相手との間合いに注意するように。また、移動しながら攻撃するしゃがみ強パンチで相手をダウンさせることができるが、ガードされたときのことも考えて、間合いを調げてから使うようにしよう。なお、しゃがみ強キックと立ち➡＋強パンチはチェーンコンボに不向きな技なので覚えておくこと。

中間距離

立ち➡＋中パンチ → 立ち強パンチ

しゃがみ強パンチを使いたいところだが、間合いによっては連続ヒットしないので、通間からは安全に立ち強パンチをだそう。レバー方向を気にせず使いたい人には、立ち弱キック→立ち強キックがオススメ。跳び込みが多い相手には、下から突き上げるように攻撃するしゃがみ中パンチからしゃがみ強パンチにつなぐのが効果アリ。

しゃがみ

しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強パンチ
しゃがみ弱パンチ → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強パンチ
しゃがみ弱パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

少し間合いが離れると、しゃがみ中キックが届かなくなる可能性がある。オーソドックスにしゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチとつなぐと使いやすい。また、立ち中キックを選んだチェーンコンボは相手に「反撃できるかも？」というスキを作るフェイントになる。直後に再度のチェーンコンボを狙うのも手だ。

跳び込み

ジャンプ弱パンチ → しゃがみ弱パンチ → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強パンチ
ジャンプ弱パンチ → しゃがみ弱パンチ → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強パンチ
ジャンプ弱パンチ → しゃがみ弱パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

地上の技につなぐときは、ジャンプ弱パンチの落地、跳び込みの昇りでつなぐジャンプ強パンチをだしておくと、下りにジャンプ中パンチをだす余裕がある。ジャンプ強パンチをガード後、すぐにしゃがみガードしてくれる相手には、下りのジャンプ中パンチが当たり、チェーンコンボにつながる。

連打キャンセルから

しゃがみ弱キック（連打） → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強パンチ
しゃがみ弱キック（連打） → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

しゃがみ弱キックを当てる回数が3発までなら、このチェーンコンボが成立する。リーチをかせぐために、しゃがみ弱キックから立ち弱キック→立ち強キックとせると、最大5発当たるようになる。このときは、しゃがみ中キックが届かないので、それをはずして使っていこう。ただし、弱キックを5発ヒットさせるには、相当な連打が必要だ。

必殺技を単独でだすときは？

旋風翼は、目の前でだしても攻撃判定が出現する前に迎撃されてしまう、間合いを広げてだすと、相手の迎撃体勢が整ってしまう。しかし、旋風翼の移動を速中でキャンセルすれば、振子軌道での跳び込みができ、普通の跳び込みよりもすばやく相手に近寄ることができる。


◀起き上がりに重ねてガード方向を狂わせる

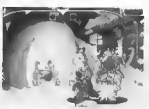
ダッシュの使いかた

レイレイのダッシュは、一定間隔でジャンプするように移動し、基地の瞬間ごとに姿を現す。消えている間は、投げられ判定もない完全無敵状態だが、そのときに基本技をだすと、姿を現して攻撃を行なう。これを相手の目の前で使えば、攻撃をかわしつつ反撃ができる。


◀ダッシュ後は、通打のきくしゃがみ状態がオススメ

ダマシのテクニック

①ダッシュで消えていられる時間はあまり長くないが、近距離からだせば相手の裏へ回ることが可能。また、相手に「消えたらガード」と思いこませると、ダッシュが終了しているのに相手はガードしたままになる。そこを投げてしまうのだ。②強・踏器砲は、踏器が画面上空へ消えても攻撃判定は残っている。その間、相手は強制的にガードポーズをとらされ、うしろへさがることができない（ジャンプは可能）。このときにしゃがみ強パンチ（しゃがみガード）と落ちてくる踏器（立ちガード）で相手を挟みこもう。


◀ダッシュの出現を狙って投げにきたらしゃがみ攻撃


▶この角度からジャンプはできない

スペシャルストックはこれに使おう

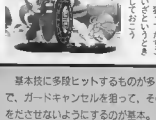
相手に接近できれば、天雷破が絶大な効果を発揮するので、それ以外に使うのはもったいないもしもほかに使うなら、ES返雷器か、体力が残り少なくなって余計なことをする余裕がなくなったときの追いうちくらいだろう。

天雷破の分銅をガードされた場合、落ちてくる鉄球には相手を強制ガードさせる瞬間があるので、そのときにES踏器砲でさらにクズるのも一興だ。

ガードキャンセルのテクニック

返雷器は相手にヒットしないことがあるが、追いつめられたときには役に立つ。コマンド自体にガード方向が入っているので、やりやすい。

カンタンなだしかた ↓↙←+P


◀ヒットしなくても切り札としては使える。狙いすぎることもできる、ここぞというときのために練習しておこう

キャンセルする技・できる技

立ち中パンチにはキャンセルがかかるが、立ち→＋中パンチにはかからないので、歩きながら攻撃というのはムズかしい。キャンセルをかけるなら、すばやい入力が必要ではあるものの、立ち弱パンチがオススメだ（しゃがみ中キックでもOK）。踏器砲につなごう。


◀接近戦では、立ち弱パンチ→踏器砲でなごう

反撃を受けにくくする方法

チューンコンボの入力をコマンドの一部に利用してキャンセル天雷破をだすと、確実にヒットさせることができる。代表的な入力方法は、ジャンプ強パンチ→立ち弱キック→立ち強キックとチューンコンボ。ヒットしている間に残りのコパンチ×2＋↑を入力。もし分銅をガードされても、鉄球を立ちガードしているならしゃがみ強パンチを、しゃがみガードしているならジャンプ攻撃をキメられる。その直後に追いうちをかけ、もどりのモーション中に天雷破を入力すれば、さらに当てることもできる。


◀攻撃のモーションやかならずよいな残り暴発しないで


▶踏器の鉄球をガード中は、ガード方向のを変えない

仕切り直しをしたいときは？

画面端に追い込まれた場合、無敵必殺技を持っていないレイレイはツラい戦いを強いられることになる。相手の跳び込みに対してガード後に必殺技を狙うか、連打のきく弱攻撃をちょっとしたスキにたたき込んでチューンコンボにつなげ、体制を立て直すようにしよう。


◀間合いが開いた瞬間に地雷Fをだすのもいい

飛び道具を撃たれたときは？

貫通型の飛び道具以外なら、返雷器で跳ね返すか打ち消すことができる。といっても、飛び道具を警戒しながら飛ねなければ、なかなか狙ってできることではない。それよりも、相殺されにくい弱・踏器砲を使用して、直接相手を攻撃して弾を消したほうがいいだろう。


◀ES中ダッシュを使ってイライラ間合いを崩すのもアリだ

起き上がってからできることは？

移動起き上がりをすると、動きはじめた瞬間から無敵状態になり、追いうちを避けることができる。移動する距離をおぼえて相手に近寄り、必殺投げを狙っていこう。


◀レイレイの移動起き上がりは完全無敵

敵にまわしたときはココを攻めろ!!

レイレイの弱点

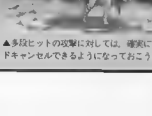
基本技に多段ヒットするものが多いので、ガードキャンセルを狙って、その技をださせないようにするのが基本。

レイレイの対空技の攻撃判定は、出現までに時間がかかる。つまり、ジャンプ攻撃が落とされる可能性は低いと考えていいだろう。しかし、いくらモーションが遅いといっても、狙いすぎは禁物。間隔を開けて跳び込むようにしよう。

相手のガードキャンセルは、さほどおそれることはない。その攻撃をガードできる場合や、ガードキャンセルをガードキャンセルで返せる場合もあるからだ。よってガンガン攻めてもかまわない。

レイレイは跳び込みが強いので、確実性のある対空技を持っていればいいが、ないなら空中ガード後の反撃を狙おう。

踏器砲には攻撃を当てるチャンスがある。跳び込めるかどうかは相手との読み合いとなるが、読み勝てば大きいぞ。

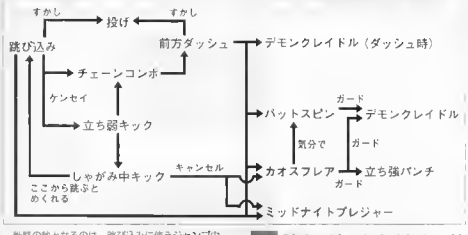

▲多段ヒットの攻撃に対しては、確実にガードキャンセルできるようになっておこう

対戦攻略

デミトリ



BASIC TACTICS 基本戦略



戦略の軸となるのは、跳び込みに使うジャンプ中キックと、無敵時間を利用した前方ダッシュだ。どちらにしても、あらかじめ「スカし投げ」などの反撃しにくい攻撃をしておいて、相手の「惑りに我を忘れた攻撃」を誘ってからのほうがやりやすい。

一番最後にあるデモンクレイドルは相手の反撃を断つためのものだが、空振りすると、より危険な目にあってしまう。相手が防御を固めているときは、何もしないで仕切り直したほうがいい。

確実に追いうちをしたい技

- ESカオスフレア（空中ヒットも可）
- バットスピン（空中ヒットのみ、ES技も同じ）
- デモンクレイドル（相手が地上の場合は弱のみ、空中の場合はそれぞれの最高点でヒットしたとき。ダッシュ〜でも同じ。ES技も同じ）
- ミッドナイトプレジャー
- デモンブラスト

POTENTIAL 潜在能力

ほかのキャラよりも基本技のリーチが短いので、使える技がかぎられている。ここで紹介したものは、攻撃判定と食らい判定の関係から「攻撃を同時にだした場合、悪くても相打ちになるような当たり負けしない技」ばかり。デミトリは多くの技を使いわける必要がないので、これらをしっかりとマスターしよう。

地上

遠距離立ち強パンチは意外とリーチがある（なんと、遠距離立ち強キックより長い）ので、中間距離から不意にだすと意表を突ける。近距離戦では、立ちガード不可の立ち弱キックを連発して相手の行動をとめろ。



▲コブシがギリギリで当たるような間合いからくりだせ



▲起き上がりに重ねて身動きがとれないようにしてやろう

対空

デモンクレイドルという無敵対空技があるせいか、基本技で信頼をおけるものは遠距離立ち中キックのみ。かろうじてしゃがみ強キックも対空の役割を果たせるが、間合いとタイミングがかなり限定される。



▲もっとも信頼のおける性けっこうなんでも落とせるぞ



▲遠距離からの跳び込みなら、この技でも迎撃可能だ

空中

中キックは攻撃判定が大きいため、相手の対空技をツブすほど強い。通常はこれを使い、相手が空中戦を挑んでくるような攻撃範囲の広い強キックを使おう。ほかには、相手を上から抑え込める弱キックが強いぞ。



▲めくり攻撃にも使えるのでジャンプ技はこれにかぎる



▲空中戦にはこちらが有効。状況において使いわけよう

CHAIN COMBO チェーンコンボ

遠距離立ち中パンチはしゃがんでいる相手には当たらないので、つなぎに使うときには注意が必要。また、しゃがみ中キックはほかの技よりも攻撃判定がでるまでの動作が長い。そのあとに別の技へつなげるときは、少しボタンを押すタイミングを遅らせないと技がでないぞ。

立ち&しゃがみ弱キックは立ちガード不可なので、接近戦ではこの技からつないでいくほうがいいだろう。ただ、全体的にリーチがないので、あまり多くの技をつなごうとしないほうがいいかも。

中間距離

立ち弱パンチ → しゃがみ強キック

連打キャンセルが可能でリーチもある立ち弱パンチでケンセイしつつ、しゃがみ強キックでつなごう。使用には、しゃがみ中キックや遠距離立ち強パンチを使ってもいいが、前者は「立ち状態からだすとしゃがむ動作が入るぶんだけ遅くなる」、後者は「反動が大きいため、しゃがみ強キックへつなげにくい」という欠点がある。

しゃがみ

しゃがみ強キック
しゃがみ中キック
しゃがみ中パンチ
立ち弱キック

しゃがんでいる相手には立ちパンチ攻撃が当たらないので、姿勢が低いキャラには立ち弱キックからつないでいこう。

中間距離でだすなら、しゃがみ中キック→しゃがみ強キックの2段ヒット。起き上がりなどの無敵状態なら、目押しで立ち弱キック×2→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックとつなぐことも可能だぞ。

跳び込み

しゃがみ強キック
しゃがみ中キック
立ち弱パンチ
ジャンプ中キック
ジャンプ弱キック

2発目の中キックが当たる前に最地してしまうような背の低いキャラに対しては、ジャンプ中パンチを使おう。空中コンボを狙わないならジャンプ中キックがいいぞ。なお、大道芸ではあるが、昇りジャンプ強キック・（下り）ジャンプ弱キック→ジャンプ弱パンチと、空中で3回攻撃をだすこともできる。

連打キャンセルから

しゃがみ強キック
しゃがみ中キック
しゃがみ中パンチ
しゃがみ弱キック〈連打〉

しゃがみ弱キックは最大4発まで当たるので、そのヒット数によってしゃがみ中パンチかキックをはらくかどうかを決めなくてはならない。弱キックが1ヒットならば左の表のまま、2ヒットの場合は中攻撃のどちらか一つをはらく、3〜4ヒットした場合は二つともはらいてしゃがみ弱キック×3〜4→しゃがみ強キックとしよう。

必殺技を単独でだすときは？

カオスフレアは弾を射出したあとのスキが小さく、撃ったのを見てから跳び込んでさた相手なら、デモンクレイドルで撃墜することができる。ただし、やたらと連発するのは危険なので、フェイント→デモンクレイドル6割、カオスフレア3割、バットスピン1割くらいで使おう。


◀弾の速さがものがカリだけで、硬直時間は意外に長いので、隙に注意

ダッシュの使いかた

ダッシュで姿が消えている間は、投げ判定は残っているものの打撃に対しては無敵なので、相手に近づくときに使う。接近できたら、投げとデモンクレイドルを使いわけて相手を混乱させよう。もし後方ジャンプなどで逃げるようなら、カオスフレアを撃つのも一興だ。


◀ダッシュからミッドナイトプレシャーにつなぐのも有効

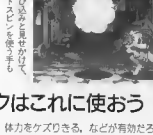
ダマシのテクニック

姿を消すことができるダッシュは相手に与えるプレッシャーが大きい。出現時に何をしてくるかわかりにくいので、相手はついガードを固めてしまうはず。

そこで、ダッシュ後の攻撃パターンに「ネガティブストーレン（必殺投げ）で投げる」という手を加えよう。これなら基本技と古がい「出現した瞬間から」相手のガードを無視して投げることができる。投げられないように反撃してきたら、無敵技のデモンクレイドルで攻撃だ。

ときにはバットスピンも織りまぜて、攻撃のタイミングに変化をつけよう。


◀ダッシュからの投げとデモクレを切り札に使いわけろ


◀跳び込みと見せかけて、バットスピンを使う手も

スペシャルストックはこれに使おう

相手がガードしていてもキメることができるミッドナイトプレシャーが一番。それ以外では、起き上がりに攻めてくる相手にESデモンクレイドルを当てる、デモンプラストでカウンター狙い&残り体力をケズりきる、などが有効だろう。

追いうちは、仕掛けるチャンス自体があまりないのでES版にする必要はない。ちなみに、ネガティブストーレンにES版は存在しないのでありしから。

ガードキャンセルのテクニック

デモンクレイドルは上に向かって攻撃するため、横方向への攻撃判定は小さい。早めにガードキャンセルしないと、相手のだした攻撃へ届かずに空振りするぞ。

カンタンなだしかた → ↓ ↘ ← + P


◀2段以上のチェーンコンボなら問題ないが、目押しで攻められたときは、ガードキャンセルが当てづらい、要注意

キャンセルする技・できる技

キャンセルをかけるなら、リーチがあるしゃがみ中キックがオススメ。ほかの技よりもモーションが長いので、コマンド入力がしやすいからだ。

カオスフレアについて相手の体力をケズるのが一般的な使用法だが、ミッドナイトプレシャーにつなぐのもGOOD。


◀すばやくコマンド入力できるから、しゃがみ中パンチで

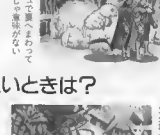
反撃を受けにくくする方法

バットスピンは、打点を低くすることでガード後の反撃が防げる（相手のヒザから下に当てると、まず反撃を受けない）。自分の出現位置や飛下角度を把握して、弱・中・強・ESを使いわけよう。

対空技としてデモンクレイドルを使うときは、だすタイミングに注意すること。早いと空中ガードで防御されてしまうから。確実に迎撃するには、引きつけて当てるか、ES版に変えて使うべし。

ダッシュは投げられ判定が残っているため、相手の裏にまわり込むために使うのはやめたほうがいい。

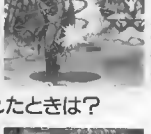

◀バットスピンは、この角度でガードさせるといい


◀ダッシュで裏へまわっても、これじゃ意味がない

仕切り直しをしたいときは？

デモンクレイドル（ES版を含む）、ESバットスピン、デモンプラストと、デミトリは即殺状態の高必殺技をたくさん持っている。これらを使って、相手の攻撃を避けつつ反撃に転じよう。

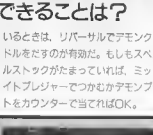
自分が画面端を背負っていないなら、後方ダッシュで間合いを離すのも有効。


◀一見逆転をかけてESデモンクレイドルということもある

飛び道具を撃たれたときは？

適距離ならカオスフレアで押し返すのがベスト。撃ったあとにダッシュ&ジャンプ攻撃を仕掛けてくるなら、弾をワザとガードしておいて、跳んできたところをデモンクレイドルで迎撃するも良し。

近距離なら、得意戦法「跳び込みからのチェーンコンボ」で攻めていこう。


◀跳び込みだがバットスピンやダッシュで投げるというも

起き上がってからできることは？

間合いを離して起き上がるのを待っている相手（とくに飛び道具を重ねようとした場合）には、移動起き上がりで目の前に近づいてからネガティブストーレンを狙おう。至近距離で弱攻撃を連打してくる相手には、ジャンプ攻撃→チェーンコンボと前方ダッシュからの二択攻撃がデミトリの主戦法だ。よって、ダッシュとジャンプを封じてしまえば、かなり有利になる。

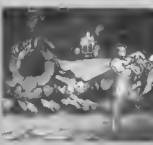
まず跳び込みには「強力な対空技で迎撃する」か「空中ガードで相手のジャンプ攻撃を防御したあとに反撃を当てる」のどちらかで対処する。後者は空中投げがコワいが、デミトリにとってのジャンプ攻撃は「信頼できる技」だから、跳べばつい攻撃をだしたくなるはずだ。

ダッシュは、姿が消えたときに反撃をしても相手の思うツボ。むしろ、リーチが長い基本技でつねにチクチク攻撃し、ダッシュを未然に防いだほうがいい。

それでもダッシュをされた場合は、いちかばちかで後方ジャンプをしよう。跳んだと同時に空中ガードの準備をしておけば、デモンクレイドルもミッドナイトプレシャーも食らわずにすむぞ。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!

デミトリの弱点

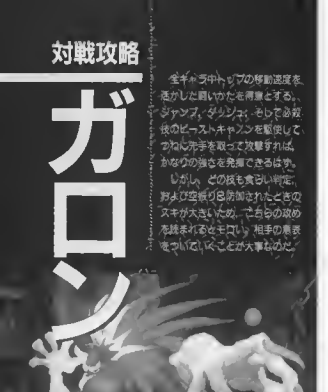

▲ミッドナイトプレシャーは、地上の相手にしかキマらない。ジャンプで避けてしまおう

対戦攻略

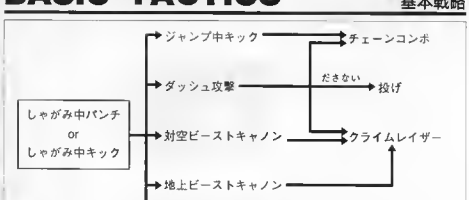
ガロン

全キャラ中トップの移動速度を活かした戦いかたを得意とする。ジャンプ、ダッシュ、そして必殺技のビーストキャノンを駆使して、うまく先手を取って攻撃すれば、かなりの強さを発揮できるはず。

しかし、どの技も食らい判定、対よび空振り8方向おされたときのスキが大きいため、こちらの攻め本読まれるとキビしい。相手の暴表をついていくことが重要なのだ。



BASIC TACTICS 基本戦略



リーチが長いしゃがみ中パンチ（キック）や遠距離立ち強パンチによるケンセイがすべての起点だ。

踏んできたら、クライムレイザーや対空ビーストキャノンで迎撃する。じっと防御を固めているなら、ミリオンフリッカーで体力をゲズっとり、ダッシュ攻撃としゃがみ攻撃による二択攻撃や地上ビーストキャノンを使い、相手のガード方向を惑わせよう。

これらに、アクセント程度にジャンプ攻撃からのチェーンコンボを加えると、攻めに幅がでてくる。

確実に追いうちをしたい技

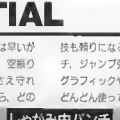
- しゃがみ強キック
- 通常投げ
- 空中投げ
- ビーストキャノン（相手より早く着地した場合）
- クライムレイザー（中、強は空中ヒット時のみ）
- EロミリオンフリッカーE
- ドラゴンキャノン

POTENTIAL 潜在能力

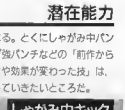
ガロンの基本技は「でるまでは早いがでたあとのスキが大きい」ので、空振りだけは絶対に避けよう。それさえ守れば、もともと基本性能は高いから、どの技も頼りになる。とくにしゃがみ中パンチ、ジャンプ強パンチなどの「動作からグラフィックや効果が変わった技」は、どんどん使っていきたいところだ。

地上

攻撃判定の出現が速く、跳び上がった瞬間の相手にも当たるしゃがみ中パンチをメインに、必殺技キャンセルが可能なしゃがみ中キック、リーチがとても長い遠距離立ち強パンチなどをおりまぜて使うと効果的だ。



▲リーチがあるのでツメの先を当てるように使うと強いぞ



▲キャンセル可能。必殺技と組み合わせて使おう

対空

しゃがみ強パンチは攻撃判定の出現が遅いから、使うときは先読みが必要だ。遠距離立ち強キックは対の上に攻撃がでるので、相手の着地点が遠いときに有効。どちらの技も、めくり攻撃には弱いので注意せよ。



▲よほど攻撃判定が大きい技でなければ負けることはない



▲ケンセイするためのもので、狙って当てるのはむずかしい

空中

跳び込んでチェーンコンボを狙うなら、攻撃判定が下に長い中キック。空中戦を挑むなら、ガロンのジャンプ攻撃で最長のリーチを誇る強キック。どちらにも対応したいなら、その中間の性能を持つ強パンチを使え。



▲下方向に攻撃判定がのびているので、対空技もつぶせる



▲相手もジャンプした場合は空中投げに変わるのでおトク

CHAIN COMBO チェーンコンボ

近距離と遠距離、立ちとしゃがみではリーチが大きく変わるので、つねに相手との間合いを考えて技を使いわけよう。なかでも、弱キックと強パンチは変化が激しいから、使用目的にあった技を確実にだせるようにしておく必要がある。

しゃがみ強キックはリーチがやや短めなので、多くの技を組み込んだチェーンコンボをキメようとすると空振りする。確実に相手を転ばせる必要があるなら、段数を減らして早めにしゃがみ強キックへつないでいくのも一つの作戦だ。

中間距離

遠距離立ち強パンチ → しゃがみ中キック

どちらも立ちガードで防御できるので、ガードキャンセルされる可能性がある。そこで、2発目の攻撃は遠距離立ち強パンチとミリオンフリッカーを併用して二択攻撃を仕掛けよう。もしも相手がしゃがみ中キックのあとにガードキャンセルを狙ったら、ミリオンフリッカーへの攻撃判定（完全無敵）に自分から突っ込んできてくれるぞ。

しゃがみ

- 立ち強パンチ → しゃがみ中キック
- 立ち強パンチ → しゃがみ中パンチ
- しゃがみ弱キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ弱パンチ

オーソドックスだが、もっとも安定して使えるチェーンコンボ。しゃがみ弱パンチ＆キックは立ちガードでは防げないので、起き上がりに重ねるときにも使える。相手を転ばせたいときやチェーンコンボの途中でレバー方向を変えるのがベストな場合は、最初のしゃがみ弱パンチをはずして、最後の技をしゃがみ強キックに変えるといい。

跳び込み

- ジャンプ強パンチ → しゃがみ強キック
- ジャンプ強キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強キック
- ジャンプ中キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ弱パンチ

ジャンプ強キックは、いったん攻撃をだしてしまえば着地するまで攻撃判定が持続するので、跳び上がった直後からだすこと。これなら、ジャンプ中に迎撃される可能性が低いし、ジャンプ強パンチへつなぐだけの高さもかせげる。空中コンボがうまくできない人は、ジャンプ中キックor強パンチで跳び込もう。

連打キャンセルから

- しゃがみ弱キック（連打） → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → 遠距離立ち強パンチ

しゃがみ弱キックは最大4発まで当てることができるが、当てた回数で途中の技を変更していかなければならない。しゃがみ弱キックが2ヒット以下ならこのチェーンコンボが成立、3ヒットのときはしゃがみ中パンチorキックを、4ヒットの場合はしゃがみ中パンチをはさいて遠距離立ち強パンチへつなぐこと。

必殺技を単独でだすときは？

ビーストキャノンは「相手がなにか技をだそうとする瞬間」を先読みしてだすものだが、食らい判定は意外と大きく、相手の攻撃とぶつかると一方的に負けることが多い。よって、技をだす間合いは遠すぎても近すぎてもダメ。オススメはラウンド・スタート時くらいの距離だ。


◀このくらいの距離から不意にだすと、攻撃されにくいぞ

ダッシュの使いかた

ダッシュ中、技をだしていないときはキャラ同士の押し合い判定がなくなるので、すり抜けて背後にまわりこむことも可能。このあとチェーンコンボやクライムレイザーをキメるのだ。また、ダッシュ攻撃はしゃがみガードでは防御できない。うまく使えば奇襲になるぞ。


◀押し合い判定が消えるので背後にまわりこむことが可能

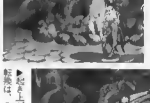
ダマシのテクニック

ミラージュボディー使用中はすべての基本技が多段攻撃に変わるため、ガードキャンセルを狙われやすい。たまにワイルドサーキュラーもまぜておこう。

ビーストキャノンは、起き上がってきた瞬間に相手の背後で方向転換すると、ガード方向を惑わすことができる。

相手がしゃがんでいる場合、スタートの間合いから前方ダッシュをして「相手を跳び越える瞬間に」強パンチを当てると、ヒット後は相手の背後に着地する。うまくいけば、ガード方向をまちがえた相手にチェーンコンボがキマるのだ。


◀ミラージュボディー中はチェーンと投げ技に注意せよ


▶起き上がりに重ねる方向転換は、この位置がベスト

スペシャルストックはこれに使おう

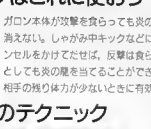
クライムレイザーやビーストキャノンのヒット後は、かなりの確率で追いうちがキマる。そこで、勝負どころではES追いうちで大ダメージを与えていこう。

ドラゴンキャノンは、発動したあとはガロン本体が攻撃を食らっても炎の壁は消えない。しゃがみ中キックなどにキャンセルをかけてだせば、反撃は食らったとしても炎の壁を当てることができる。相手の残り体力が少ないときに有効だ。

ガードキャンセルのテクニック

対空ビーストキャノンはだしたあと↗（↖）へ移動するため、しゃがみ攻撃をガードキャンセルしても空振りすることが多い。狙うなら立ち攻撃に対して。

カンタンなだしかた→↓↘←＋P



◀入力方法は「コマンド入力を完成させる→相手の攻撃をガードする」だけ。ガードの手順さえ行なうのがベストだ！

キャンセルする技・できる技

リーチがあってキャンセルできる技はしゃがみ中キック。この技にキャンセルをかけるときは、ガードされても間合いがなくミリオンフリッカーがベスト。ガードされると反撃される可能性が高いのだが、地上or対空ビーストキャノンへつなげれば強力な連続技になる。


◀ガードの上からでもミリオンフリッカーならつなげられるぞ

反撃を受けにくくする方法

ビーストキャノンは「ガードされると絶対に反撃を食らう」と思われがちだが、つぎの2点に注意するだけで、ダメージを受ける確率をグッと減らせる。

一つは、移動する方向。この技は←↖↗→の方向のみ空中ガード不可となる。よって、空中ビーストキャノンを単発でだしたり、方向転換時に↑↓↙↘の方向へ移動するのはやめること。

もう一つは、←か→の方向へ移動中にガードされた場合、着地時に弱（ES）クライムレイザーをだしておくことだ。相手が手をだしていればヒットするぞ。

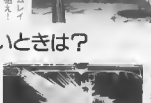

◀↑↓↙↘の方向へ飛べば空中ガードされないのだ


▶弱（ES）クライムレイザーでカウンターを狙え！

仕切り直しをしたいときは？

攻めのキツイ相手には、クライムレイザーの無敵状態を利用して、相手に攻撃をひっかけるように迎撃しよう。

跳び込みに対しては、空中ガード後、空中ビーストキャノン（強パンチ）だすとコマンドが失敗しても空中投げ（or ジャンプ強パンチになる）を当ててやれ。


◀空中ガード後に空中ビーストキャノンを当てられる

飛び道具を撃たれたときは？

カオスフレア、ソウルフィスト、ソルスマッシャー、中プラスマビームなら、前へ歩いて近づき、相手が動けないスキにチェーンコンボをキメる。中プラスマビーム以外（ビッグスノー含む）なら、ビーストキャノンを「↗」、↘」とだせば攻撃を避けつつ当てることができる。


◀アセらず冷静にやっていけるかどうかで勝負がきまる

起き上がってからできること

ガロンの移動起き上がりは遅いうちに対する無敵時間はなく、移動する方向によっては自分から当たりにいってしまう。レバーをニュートラルにして、その場で起き上がるようにするのがベストだ。

追いうち以外の技を撃ねられた場合はクライムレイザーをだす。投げられ判定もなくなる完全無敵なので、どんな技でも迎撃して脱出することができるのだ。ES版なら無敵時間が長くてなおよい。

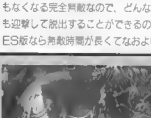
敵にまわしたときはココを攻めろ!!

ガロンの弱点

何度も書いてきたことだが、ガロンの主武器であるビーストキャノンは食らい判定が大きい。なにかしらの攻撃とぶつかると負けることがほとんどだ。また、クライムレイザーの無敵時間は一瞬しかない（ES版をのぞく）ので、攻撃判定が長く継続し食らい判定が小さい技には、たとえスリバーサルでだしてもツブされる。

この二つからわかるとおり、ガロンはたたみかけるような攻撃に弱い。必殺技と基本技をうまく併用して積極的に攻めつづけられると、ガードキャンセルし外の方法で脱出するのは至難の技だ。ドラゴンキャノンやミラージュボディーという二つのEX必殺技がイマイチ強くないことも、それに拍車をかけている。

ただ、ひとたびガロンがペースをにぎると手がつけられなくなる。どちらが主導権をにぎれるか……これがVSガロン戦の大きなポイントとなるだろう。


▲ビーストキャノンは、弱の基本技の連発で迎撃されるほど、食らい判定が大きい

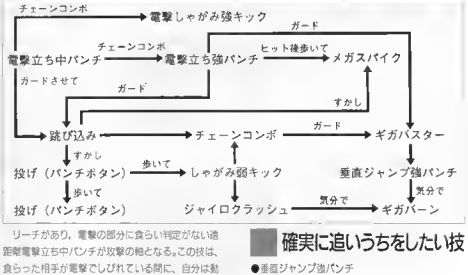
対戦攻略

ビクトル

全天候対応トータルの強力な攻撃と、多彩な必殺技が魅力のキャラ。投攻撃以外の基本技から、ボタンを長く押すことにより、手元から電気を発しそれぞれに応じた特殊攻撃をすることができる。しかし各技1枚のくせに、ガードのスキや当てた時のアドバンテージなどが可能なのと、間合いを持っていないが、リーチの長い技が多いので、連続攻撃でも使える。



BASIC TACTICS 基本戦略



リーチがあり、電撃の部分に食らい判定がない遠距離電撃立ち中パンチが攻撃の軸となる。この技は、食らった相手が電撃でしびれている間に、自分は動けるという利点があり、その間に間合いをつめることができるのだ。コレを利用して、遠距離電撃立ち強パンチがヒットしたあと、相手がしびれているときに歩いて近寄り、必殺技けで捕まえることもできる（間合いにもよるが）。なお、ビクトルの電撃攻撃は、ノーマルの飛び道具を消すこともできる。

確実に追いうちをしたい技

- 垂直ジャンプ強パンチ
  （相手が空中にいるときは低い位置で当てる）
- 電撃しゃがみ強キック
- ギガバンマー（当てるのが早すぎるとダメ）
- ギガバスター（　〃　）
- ギガバーン
- サンダーブレイク

POTENTIAL 潜在能力

電撃系の基本技は、通常よりもどりのモーションが遅くなるので、ガードキャンセルの格好のターゲットとなってしまう。しかし、先端部分の電気には食らい判定がないため、相手の無敵必殺技をも止めることができる。この微妙な間合いをしっかり覚え、電撃をうまく使いこなしていくことが勝利への近道だ。

地上

電撃中パンチを中心に闘う。その間合いより近い場合は、連打のきくしゃがみ弱キックで追い払い、退ければ対空も兼ねた電撃立ち強パンチで攻める。相手の攻撃に立ち弱パンチを合わせていくのもグー。



▲けっこう低い攻撃もとらえることができる



▲リーチがあって連打が効くので3ヒットは狙えるぞ

対空

一番のオススメは、しっかりとした対空能力があり、当たりかたによっては地上の攻撃にも勝てる、電撃しゃがみ強パンチ。無に電撃をまとう電撃立ち強パンチも対空能力はあるのだが、確実性に欠ける。



▲攻撃判定がでるまでに時間がかかるが、これが確実



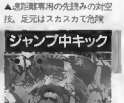
▲遠距離専用の先端あの対空技。足元はスカスカで危険

空中

攻撃判定が妻快にデカく、当たり負けしないものばかり。ジャンプ強キックは攻撃判定が下に長いし、連続技を狙うならジャンプ中キックがいい。斜めジャンプ強パンチは対空技で待たれても大丈夫くらい強力だ。



▲相手のだした対空技をこともなげにツブす



▲打点を低くしやすいので連続技に組み込もう

CHAIN COMBO チェーンコンボ

ガードの上からでも体力をケズることができる電撃攻撃は、ボタンを押しっぱなしにしながらつぎの技につなぐので、少々の慣れが必要。ガードされたときはケズれる電撃のほうがいいが、ヒットした場合はノーマルのほうが攻撃力がある。両者の切り替えがすぐにできるようにしておくことも大事だ。なお、強パンチは相手が吹き飛んでしまうため、強パンチ→強キックはつながらない。そのぶんリーチを活かして、弱中のパンチとキックを確実につなげていこう。

中間距離

電撃立ち中パンチ → 電撃しゃがみ強キック

単独で電撃強パンチ＆キックを使ってもいいのだが、跳び込まれたときに両むきでなくなる、そこでのチェーンだが、最初の電撃立ち中パンチがたとえ空振りしても、十分ガードが間に合うようになっている。立ちとしゃがみを混ぜているので、レバー操作がめんどうに感じた人は、最後を電撃立ち強パンチに変えてみよう。

しゃがみ

電撃しゃがみ強キック
電撃しゃがみ中キック
しゃがみ中パンチ
しゃがみ弱キック
しゃがみ弱パンチ

途中の中パンチ＆中キックを電撃に変えると、最後の電撃しゃがみ強キックが届かなくなってしまう。

ボタンを横につないでいきたい人は、しゃがみ弱キックをケンセイに同室かけた、相手の反撃を誘ってから、しゃがみ弱キック→電撃しゃがみ中キック→電撃しゃがみ強キックのチェーンを狙おう。

跳び込み

電撃立ち強パンチ
立ち中キック
立ち中パンチ
立ち弱キック
立ち弱パンチ
ジャンプ中パンチ
ジャンプ弱パンチ

ジャンプ強パンチは跳んだ瞬間からだしておいても、相手に当たるまでは攻撃判定がずっとでているし、ヒットする前でも別の攻撃に変更することができる。

相手の背が低い場合は中キックが強キックで跳び込んでいき、そこからのチェーンを狙おう。

連打キャンセルから

電撃しゃがみ強キック
電撃立ち中キック
立ち中パンチ
しゃがみ弱キック（連打）

しゃがみ弱キック（最大4ヒット）が3ヒット以内なら、このチェーンコンボが成立する。ただし、電撃立ち中パンチを食ぼると、感覚した相手には電撃立ち中キックが当たらなくなってしまう。また、電撃立ち中キックをただの中キックに変えると、リーチが足りずにヒットしなくなる。ボタンを押す長さが重視されるチェーンだ。

必殺技を単独でだすときは？

ギガバーンは無敵時間こそないが、攻撃判定がかなり大きいので、相手のリーチギリギリでだしてみると、予想以上に攻撃を巻き込んでくれる。

ギガハンマーは電撃立ち強パンチなどをガードさせているときにタメを作って、相手が反撃しようとしたところに突おう。


◀ギガバスターは、ガードされても反撃を受けにくい

ダッシュの使いかた

基本的にピクトルは後方ダッシュしか持っていないが、グレートグルテンハイムを使用しているときだけ、前方ダッシュが可能。ダッシュ中は電撃以外の立ち技をスペるようにスライドしながらだせる。立ち強パンチで接近しながら相手を吹き飛ばしてしまおう。


◀相手を吹き飛ばしたあと、着地を狙って必殺技だけだ

ダマシのテクニック

パンチのつかみ技は、終了後に相手を目の前に投げ捨てるが、相手が着地するまでに、自分もその場地点へ歩いていける。そこで相手をもう一度つかみ直すか、しゃがみ弱キックからのチェーンコンボに持ち込むかしよう。

また、電撃立ち強パンチがヒットすると、相手はしびれたあと吹っ飛ぶので、その間に近寄れる。吹っ飛びの効果を知らない相手なら、転倒とまちがえて反撃のタイミングが狂うはず。そこをすかさずメガスパイクでつかんでしまおう。知ってる人にはしゃがみ弱キックだ。


◀当てる間合いによって、近寄れるタイミングがまるで違う


◀近寄れれば投げ、そこでいけなければ下位コンボ

スペシャルストックはこれに使おう

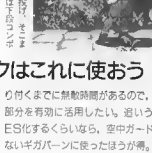
相手の飛び道具をかき消しながら近づき、ESギガハンマーがオススメ。空中ガード不可能な技だから、空中から飛び道具を撃ってくる相手には、なおさら効果的だ。

グレートグルテンハイムは、博士が取り付くまでに無敵時間があるので、その部分を有効に活用したい。追いうちをES化するくらいなら、空中ガードできないギガバーンに使ったほうが得。ヒットすれば追いうち可能だぞ。

ガードキャンセルのテクニック

攻撃判定が大きいため、かわされる心配はあまりないし、コマンドの最後がそのままガード方向になっているので、ガードマークを見てボタンを押せばいい。

カンタンなだしかた ↓↙←+K


◀ギガバーンはカンタンにだせるのがうれしい。基本的には飛び道具で様子見をし、隙があればステップアップしよう

キャンセルする技・できる技

立ちとしゃがみの弱キック&パンチにキャンセルがかかる。近距離でジャイロクラッシュかギガバーンにつなげば連続技になるが、じつはチェーンコンボを狙ったほうが与えるダメージは大きい。グレートグルテンハイムについての奇襲作戦は使えるかも？


◀中ジャイロクラッシュならコンボへ行ける

反撃を受けにくくする方法

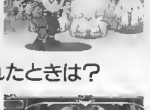
リーチが長いので、チェーンコンボをガードされると相手との間合いが広がって、仕切り直しになってしまう。そこで調子にのって跳び込むのは危険。チェーンコンボ中はレバーをうしろに引いてタメをつくり、コンボが終わって相手が反撃にきたところをギガハンマー&バスターで攻撃しよう。ギガハンマーは飛び道具を消しながら進み、空中ガードも無効化するが、ガードされると反撃を食らう。ギガバスターは攻撃判定の出現が遅いがガードされても反撃を食らわない。それぞれの特徴を覚えて使いわけるべし。


◀弱ジャイロクラッシュでスキを作らせるのも手


▶弱ギガバスターも相手の攻撃を潰しやすい

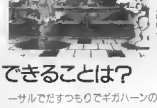
仕切り直しをしたいときは？

いつでもだせる赤手軽無敵必殺技がないので、投げ間合いの広さを利用して、跳び込みをガード後、投げてしまうか、攻撃判定が大きなギガバーンを相打ち狙いで無理矢理使うかして、相手との間合いを広げよう。しゃがみ弱キックをガード中に連打しておくのも一つの方法だ。


◀投げは有利なので、回避しダメなりそこにガードをぶしよう

飛び道具を撃たれたときは？

飛び道具を消す方法が数多くあるのでうまく使いわけていく必要がある。まず、遠距離ではジャイロクラッシュが基本技の電撃（電撃立ち中パンチがオススメ）で消しつつ接近。中間距離では強ギガハンマーで硬直を狙う。近距離では電撃立ち強パンチで潰しながら殴る。


◀フィボスのプラズマビームは潰すことができるんです

起き上がってからできることは？

転倒したらレバーを左右に入れて、移動起き上がりをしよう。そうすると、タイミングの遅れた追いうちを移動中の無敵で避けることができる。

起き上がりに跳び込まれた場合、リバーサルでだすつもりでギガハーンのコマンドを入力し、ガードしたあとにボタンを押してガードキャンセルを狙おう。

相手が弱攻撃を連打していたら、投げ間合いが広いメガスパイクを使え。

ピクトルの弱点

敵にまわしたときはココを攻めろ!!

ピクトルは前方ダッシュがなく、移動速度も遅いため、相手に接近することが容易ではない。そこへつけ込んで飛び道具を撃ちまくろう。ジャンプ力もないので、しばらくの間空中ガードなどをくり返すはずだ。

ピクトルの得意とする電撃攻撃は、だしたあとの硬直時間が異様に長い。リーチの長さがわかれば、攻撃判定が消えて食らい判定だけになったところに、攻撃を合わせることができる。また、電撃攻撃は攻撃判定が長くでているので、ガードキャンセルしやすい。

ピクトルの必殺技の弱点は以下のとおり。ジャイロクラッシュは下段攻撃に弱い。ギガバスターは攻撃判定の出現までに時間がかかるし、跳び込みに弱い。ギガハンマーはガードできれば確実に反撃できる。グレートグルテンハイムは無敵時間中に投げることができるぞ。


▲あまり怒らせるとメガスパイクでハメ殺されてしまうので注意しよう

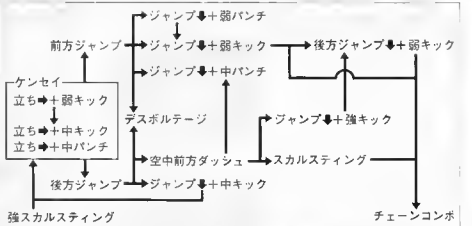
対戦攻略

ザベル

スピンドンの攻撃判定を活かした強力な投げ技を持つ。ただ、その代わりスピードは全キャラ中最下位。機動力を補えるかどうかで勝敗が決まってしまう。



BASIC TACTICS 基本戦略



地上戦では、立ち→＋弱キックと立ち→＋中キック、立ち→＋中パンチをケンセイに使い、跳び込めるチャンスを待とう。弱デスハリケーンも意外に有効。ジャンプ攻撃は空中ダッシュを混ぜていき、滞空時間を変化させつつ攻撃をくりだす。相手をホンロウして、反撃タイミングを狂わせることが重要だ。

投げ技は、必殺投げを使わずに、追いうちのかけられるキックボタン投げと、二択をかけられるパンチボタン投げをうまく使いわけていこう。

確実に追いうちをしたい技

- しゃがみ強キック
- キックボタン投げ
- 空中投げ
- デスハリケーン
- アスボルテージ
- イーピルスクリーム

POTENTIAL 潜在能力

基本技は、レバーを入れるかどうかでリーチに極端な差がでる。おもに使うのはレバー入れのほうだが、ぶん動作に時間がかかる。相手に読み易えられたり下をくぐられると一気にピンチにおちいるので、つねに相手の行動を封じ込めていくような感じで技を選択し、的確な攻撃をするように心がけよう。

地上

空中攻撃を牽制とするため、地上戦はケンセイ程度。基本技の中では、リーチがあり、リスクの少ないのが、この二つの技。ある程度接近しているなら、相手の攻撃の下を抜けつつ転ばせられるしゃがみ強キックも有効。

立ち→＋弱キック

▲リーチがある立ちガード不可離技。ケンセイに使おう

立ち→＋中キック



▲スキがなく、ガロン以外ならしゃがまれても当たる

対空

強攻撃の大半が対空能力を持つが、攻撃速度が遅いためすばやく反応してだす必要がある。オススメは右の技。立ち強キックは「残し」の能力があり、当てたあと立ち→＋中パンチやアスボルテージで追撃可能だ！

しゃがみ強パンチ



▲面撃する状況なら、どんな跳びこみにも負けはしない

立ち強キック



▲早めにだせば咬き飛んだ相手にもう1発攻撃を当てられる

空中

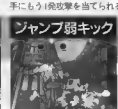
空中からの攻撃はレバー入れやダッシュを使うと2段階にも及ぶ。どの攻撃も、相手の状態や間合いによって、使用法が変わってくるので、使いどころを考えよう。ちなみに、右の技はどんな状況下でも使える技だ。

ジャンプ↓＋中パンチ



▲リーチがあり一番安心して使える。先端を相手に当てろ

ジャンプ弱キック



▲ほかの技に変化させるなら弱パンチよりもこっちがいい

CHAIN COMBO チェーンコンボ

接近状態ではレバーなし、もしくはしゃがみの基本技を当てて、ある程度離れたらレバー入れの基本技に切り換えるのが基本。レバー入れの基本技は攻撃判定のでるまでが少し遅いので、接近状態ではボタンを押すリズムが狂いやすいし、失敗した（チェーンをキメそこねた）とき、相手に反撃のスキを与えてしまう。

うまく混ぜていきたいのがしゃがみ中キック。移動しながら攻撃するため、攻撃が当たった反動で開いた間合いをある程度おさなくてくれる。

中間距離

立ち→＋弱キック → 立ち→＋中キック

リーチがありスキが少なく、立ちガード不可能な立ち→＋弱キックをケンセイに使い、ヒットしたら立ち→＋中キックで追加ダメージを与える。続けて立ち→＋強パンチを入れようとしても、ヒットしないときが多いし、ガードキャンセルのマトになってしまう危険もでてくるぞ。間合いを考えて使うようにしよう。

しゃがみ

しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強キック

しゃがみ中キック → しゃがみ強キック

しゃがみ攻撃で統一するならば、これが該界。相手によってはしゃがみ中キックかしゃがみ中パンチをはさく必要がある。

立ち技へ切り替えてもいいなら、最初にしゃがみ強パンチを追加して、しゃがみ強キックを立ち→＋強パンチに変えよう。立っている相手に対しては＋1強パンチが2ヒットし、計6ヒットが成立する。

跳び込み

ジャンプ強キック → ジャンプ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → 立ち→＋強パンチ

ジャンプ強キックは高い打点で当てて3ヒットを狙う。めくるくらいの気持ちで近距離から跳び込めば、立ち→＋強パンチが2ヒットして、全部で5ヒットコンボになるぞ。跳び込みが遅い場合は、立ち→＋強パンチがヒットしなくなるので、しゃがみ強パンチをはずそう。

連打キャンセルから

しゃがみ弱キック（連打） → 立ち→＋弱キック → 立ち→＋中キック

立ち→＋中キックは、立ち→＋中パンチで代用可能。しゃがみ弱キックは一部の相手にならん発入るが、普段は弱キック3発から立ち→＋弱キック→繋行しよう。

しゃがみ弱キックの回数を2回に減らせば、そこからしゃがみ中キック、そして立ち→＋強パンチまでつながる。相手が立っているなら、→＋強パンチが3ヒットするぞ。

必殺技を単独でだすときは？

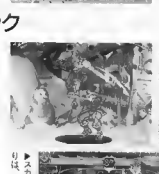
スカルスティングは跳び上がっていくときは無防備で、降りてくるときに攻撃判定がでる。上昇中を落とされないかぎりは、対空技を押しッパすだけの勢いがあるぞ。空中でも技をだすことができるので、ジャンプ民空中ダッシュを利用して変化をつけていこう。



◀与えるダメージは少ないが着地後のスキも少ない

ダッシュの使いかた

後方ジャンプから空中前方ダッシュするのが基本。おもにジャンプでは届かない遠距離からの奇襲に使う。飛行高度は飛び道具を抜けられるくらいがベスト。相手が対空技を使ってくるときは、スカルスティングがジャンプ↓＋キックでタイミングをズラそう。



◀ジャンプ↓＋足キックで降りて、相手の対空技を回避

ダマシのテクニック

後方ジャンプして間合いを稼ぎと見せかけて空中前方ダッシュで襲いかかったり、起き上がってくる相手を前方ジャンプで跳び越えたあと、降下中に後方ダッシュして↓＋中パンチや↓＋弱キックでガード方向の混乱を誘える。スカルスティングも、回転している刃が相手の背中に落ちるようにすると、ガード方向が惑られづらいぞ。

パンチボタンの投げは、終了後敢き飛んだ相手が近くに落ちる。そのときに前進して近づき、もう一度投げるか、下段攻撃を狙うかの二択攻撃が可能。



◀起き上がる相手と跳び越えて、後方ダッシュ攻撃だ

▶スカルスティングのめくりは、このあたりを狙う

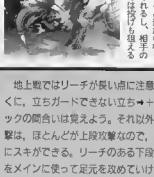
スペシャルストックはこれに使おう

デスボルテージは、デスハリケーンよりも攻撃範囲が広く高速で飛行するため、とっさの反撃や奇襲に使える。空中デスボルテージなら、めくりも可能。イービルスクリームは地上の相手にしか効果がないので、走行型の前方ダッシュや飛び道具を撃つ動作に対して先読みで仕掛けよう。空中ソウルフィストなど、すぐには行動できない必殺技の攻撃範囲外にいたときは、ヘルダンクが狙い目だ。

ガードキャンセルのテクニック

コマンド中にガード方向が入っているので、上段攻撃にはタイミングよく入力するだけ。地上戦では下段攻撃ができもいいように、最後に↙を入れると安心。

カンタンなだしかた ↓↙←＋K



◀相手がスパトケーンでガードキャンセルすると同時に飛び込んでもすぐ降りられる。相手の反応がだいたいは投げ届かる

キャンセルする技・できる技

レバーなし基本技は強攻撃以外すべて、レバー入れ基本技は立ち→＋弱パンチのみキャンセルがかかる。つなぐ技だが、安全なのはスカルスティング。連続技として使うなら、移動して間合いをつめながら攻撃できるしゃがみ中キックから、デスボルテージにつなぐのが強力。



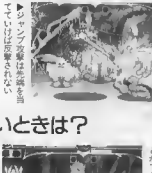
◀ガードされると危険。チェーンコンボを狙うなどが確実

反撃を受けにくくする方法

豊富にあるジャンプ攻撃だが、ただ漠然とだしたのでは、ガード後に反撃されてしまう。なかでもジャンプ↓＋キックと空中デスハリケーンは要注意だ。

ジャンプ↓＋キックは弱尺中をメインに使い、ジャンプ直後にだしてすばやく着地するか、空中ダッシュ時の放物線落下を利用してスキをなくそう。デスハリケーンは、攻撃がギリギリ届く距離からだせば、相手のガード硬直が解ける前に着地することができる。

空中ダッシュ中は空中ガード不可なので、相手の攻撃に突っ込まないように。



◀ノーマルジャンプと空中ダッシュを使いわけよう

▶ジャンプ攻撃は先端を当てていけば反撃されない

仕切り直しをしたいときは？

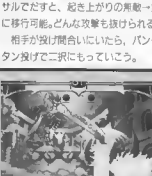
ヘルダゲートは出現するまで完全無敵。おもに相手から離れた位置へ逃げるように使おう。あるいは、攻撃がすぐでるしゃがみ弱パンチや姿勢の低くなるしゃがみ強キックを、ちょっとしたスキにねじ込むのも手。ガードキャンセルがやりやすいので、一発狙ってみるのもオススメ。



◀こんなときでも脱出することができます

飛び道具を撃たれたときは？

弱ビッグスノー以外なら、しゃがみ強キックでスリ抜け可能。直後に攻撃してくる相手には、飛び道具をガードキャンセルして反撃だ。撃つ動作を先読みしてヘルダゲートで裏に回る手は、空中飛び道具に対して有効。胃の部分が無敵のイービルスクリームで先読み無負も。



◀このくらいの距離なら飛び道具を交わせて攻撃できる

起き上がってからできることは？

移動起き上がりは追いうちを食らいやすいので、危険を感じたらレバーをニュートラルにしたまま起き上がろう。ただし、起き上がりに攻撃を重ねられたときは、移動して回避したほうがいい。

無敵時間のあるヘルダゲートをリバーサルでだすと、起き上がりの無敵→無敵に移行可能。どんな攻撃も抜けられるぞ。

相手が投げ間合いにいたら、パンチボタン投げでニ択にもっていこう。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!

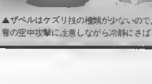
ザベルの弱点

地上戦ではリーチが長い点に注意。とくに、立ちガードできない立ち→＋弱キックの間合いは覚えよう。それ以外の攻撃は、ほとんどが上段攻撃なので、足元にスキができる。リーチのある下段攻撃をメインに使って足元を攻めていけ。

ザベルの跳び込みは多彩で、使いわけられると対空技では落としづらい。処理な反撃は封えて、相手のミスを見逃さずに攻撃しよう。こちらも跳び上がり、空中ガードから反撃する手もある。

ガードキャンセルで反撃するなら、レバー入れ攻撃がちょうど届く間合いが狙いどころ。立ち→＋中キックや強パンチは確実に返したいところだ。

ヘルズゲートやヘルダンクといった、隙合いを熟視した必殺技を持っているので、硬直時間の長い必殺技はあまりださないほうがいい。ギャンブルにでて逆に一発逆転されたのでは話にならないぞ。

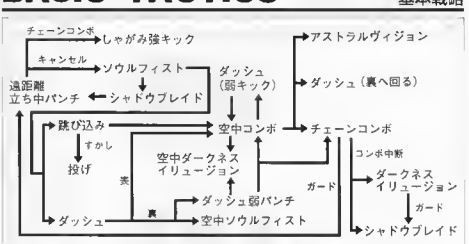


▲ザベルはケズリ技の種類が少ないので、得意の空中攻撃に注意しながら冷静にさばこう

モリガン



BASIC TACTICS 基本戦略



リーチが長く、キャンセルのかかる遠距離立ち中パンチを軸に、相手に近寄ることを考えよう。ダッシュで接近する場合、着地時の失速中にも前進するため、空中コンボで相手を固めるか打点を低くして、投げられるのを防ぐ。一度接近できたら焦りダッシュを繰り返すまで、離れずに攻めつづけよう。

弱キックを押したままダッシュすると、一瞬で跳び込みと同じ高さにまで跳び上がるので、相手の目前からダッシュしても空中コンボがキマるぞ。

確実に追いうちをしたい技

- シャドウブレイド
  (相手が地上の場合は弱・中のみ、空中の場合はそれぞれの最高点でヒットさせたとき、ES可)
- (空中) ソウルフィスト (空中ヒットなら可、ESは地上ヒットでも可)
- ダークネスイリュージョン (画面端で可)
- バルキリーターン (空中ヒットなら可)

POTENTIAL 潜在能力

攻撃が最外に伸び、判定もすばやく出現するので、どの技も使い勝手がいい。とくに遠距離立ち中パンチはスピードとリーチがあり、全キャラ中トップクラスの使いやすさだ。跳び込みは攻撃判定の方向がちがうものがそろっているし、空中で多段ヒットするシェルキック(↓+キック)は当たり負けしないぞ。

地上

スキがなくリーチもある遠距離立ち中パンチが地上戦のカナメ。キャンセルでソウルフィストを撃つこともできる。遠距離立ち強パンチは攻撃判定が最も広いので、相手が跳び上がったら瞬間をとらえることができる。



▲スピードがあり、技のでぎわをツブすことができる



▲相手が跳ぶと直感したときには、迷わずこの技を！

対空

遠距離立ち強キックは足を振り上げるときに上体をうしろに反らすので、食らい判定が小さくなり、どんな攻撃も避撃できる。その間合いよりも内側に入られたときは、しゃがみ中パンチが使える。



▲たいがいの攻撃を避撃することができるのだ。便利



▲最外に知られていない対空能力をご覧あれ

空中

安全第一なら弱パンチがオススメ。針のようにとがった先端は、相手の対空技をもつらぬく鋭さだ。空中コンボを狙うなら、攻撃判定が下方に伸びる中パンチを使う。相手に早く当たるのでつぎの攻撃をだす余裕がある。



▲打点が低いと食らい投げされてしまうので注意



▲早めに仕掛けて、キャンセルでシェルキックにつなごう

CHAIN COMBO チェーンコンボ

多段ヒットするしゃがみ弱パンチは、キャンセル・ポイントが2か所あり、ボタンを押すタイミングが少しぐらいズレていても、つなぐことができる。近距離戦でお世話になるだろう。

近距離立ち中パンチとしゃがみ中パンチは、攻撃判定がでるまでのモーションが特殊だ。そのせいでボタンを押すタイミングが狂うこともあるので、練習して体で覚えるように。また、近距離立ち弱キックは、立ちガード不可能。近距離戦はこの技からもつないでいこう。

中間距離

遠距離立ち中パンチ → 遠距離立ち強パンチ

立ち中パンチのリーチを最大限に活かそうとしてギリギリで当てると、せっかくつないだ立ち技がスカを空振りしてしまう。相手に当てられる間合いを把握しておこう。

立ち中パンチを立ち中キックに変えれば、リーチが短いぶんつなぎやすくなる。この場合、立ち強パンチをしゃがみ強キックにして、遠近に追いうちを入れることも可能。

しゃがみ

しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強パンチ

しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ → しゃがみ強キック

しゃがみ弱パンチの2ヒット目からつないでも、最後のしゃがみ強パンチがちゃんと入り、最大で6ヒットする。しゃがみ強キックを使ってダウンを狙うなら、最初のしゃがみ弱パンチの1ヒット目をキャンセルしよう。もっと簡単でいいなら、しゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックとつなぎ、追いうちをかければOK。

跳び込み

ジャンプ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

ジャンプ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

ジャンプ1+キック → ジャンプ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

ジャンプ弱パンチか中キックをはじく場合は、そのぶん打点を低くして、そこからキャンセルをかけてシェルキックにつなごう。打点が高いと、地上攻撃へとつながらないぞ。

すばやくでるしゃがみ弱キックは、地上攻撃への移行に最適。

連打キャンセルから

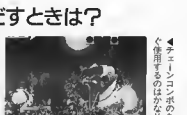
立ち弱キック → 立ち弱キック(連打) → 立ち中パンチ → 立ち中キック → しゃがみ強パンチ

立ち弱キックを2ヒット以内にとどめることで、このチェーンコンボが成立する。

立ち弱キックは最大3ヒットさせることができるが、そのときは立ち中パンチかキック→立ちもしくはしゃがみパンチとつなげても5ヒットとなる。また、相手をダウンさせられるしゃがみ強キックを使うときは、弱キック×2→中攻撃からつなごう。

必殺技を単独でだすときは？

ソウルフィストは間合いが開いたときなどに、つい撃ってしまいがち。硬直時間のことを忘れて本能的に撃ってしまうのは、相手に跳び込むチャンスを与えるだけだ。フェイントをはさんだり、撃たずにダッシュしたりして、いつ撃つのかを悟らせないようにしよう。


◀チェーンコンボのあとにすぐ使用するはかかり性能。

ダッシュの使いかた

ソウルフィストを盾にして相手を襲うのが基本形なので、ダッシュは大事。近距離でも、弱キックを押しながらのダッシュを使えば、安全に空中コンボが狙える。万が一、近距離で通常ダッシュをして相手を跳び越えてしまっても、振り返って攻撃してくれるから心配無用だ。


◀Bの前でもう一回ダッシュすると相手の真下に回れるぞ

ダマシのテクニック

ダッシュで裏に回るだけでもガード方向を逆にできるし、何もせずに降りて下段攻撃から、相手はしゃがみガードしなくてはならなくなる。こうした連携でガードを意識させておき、必殺技げのベクタードレインでスカし投げを狙うのも手。

相手の強攻撃がギリギリ届く位置で弱シャドウブレイドを空振りすると、降りぎわを攻撃をしてくることが多い。そこへ再度シャドウブレイドだ。

バルキリーターンで、攻撃をださずに無敵で降りてきて、相手の攻撃をかわしつつ、着地後に投げるのもおもしろい。


◀ボディへのブレイドの空振りは意外とスキがない

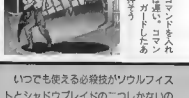

▶バルキリーターンの無敵を利用しよう

スペシャルストックはこれに使おう

ESシャドウブレイドは、コマンドが完成した時点から攻撃判定がなくなるまでの上昇中は完全無敵になるし、近距離立ち強パンチから連続でつなげられるので、攻めに守りに十分使っていける。ESソウルフィストはモリガン本体がダメージを受けても消えないため、キャンセルでだしておけば、反撃を受けたとしても相手にヒットし、追いうちも可能だ。混戦時にはダークネスイリュージョンが最適。

ガードキャンセルのテクニック

攻撃判定の出現が早く、横方向にも伸びるシャドウブレイド。ただし、通常時と無敵時間は同じなので、相手の攻撃によっては相打ちになってしまう。


◀ガード後にコマンドを入れはじめるのでは遅い。コマンドを先に入れ、ガードしたあとにボタンを押そう

カンタンなだしかた → ↓ ↘ ← + P

キャンセルする技・できる技

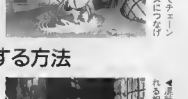
地上戦のカナメである立ち中パンチにキャンセルがかかるので、ソウルフィストにつないで安全に攻めよう。また、順番押しコマンドであるダークネスイリュージョンは、近距離立ち強キックなどもキャンセルできる。アストラルヴィジョンとあわせて使い、連続技にすべし。


◀近距離からほとんどでチェーンコンボ、ダークネスにつなげる

反撃を受けにくくする方法

チェーンコンボをガードされると、立ち強キック&しゃがみ強パンチのリーチが長いせいもあって、相手との間合いがかなり離れてしまう。攻撃のリズムがそこでいったん止まってしまうため、相手のでかたをうかがうのが賢明だ。

このとき、まだ自分の流れだとカンちがいして、すぐにソウルフィストを撃って近づこうとするのは危険。相手は跳び込むチャンスを狙っているので、間合いが離れたらフェイントをかけたり立ち中パンチ→ソウルフィストなどの工夫をして、流れを自分のものにするのだ。


◀連続中に反撃しようと暴れる相手にはダークネスだ


▶キャンセル技やダッシュを使って、離れず闘う

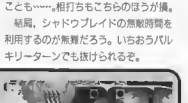
仕切り直しをしたいときは？

ゲージがあればダークネスイリュージョンで間合いを確保することができるが、ない場合はシャドウブレイドのわずかな無敵時間を利用するしかない。どちらも苦手な人は、接近戦にならたらガード中に立ち弱キックを連打しておき、相手のわずかなスキにたたき込め。


◀間合いが開いたら、弾力ジャンプ→ソウルフィストも可

飛び道具を撃たれたときは？

飛び道具の種類によってもちがうのだが、基本的にはソウルフィストで押し返すか、しゃがみ強キックで避けつつ攻撃する。硬直時間が長そうなプラズマビームなどにはバルキリーターンをぜそう。ESシャドウブレイドの無敵でかわしつつ反撃する裏技な方法もあるぞ。


◀ソルスマッシャーも、しゃがみ強キックでかわせる

起き上がってからできることは？

リバーサルでアストラルビジョンを使って一瞬にして相手をはさむ戦法がある。

下段攻撃を重ねてこられたら、その上をかわしつつキメることができるダークネスイリュージョンも有効。ただし、無敵時間はほとんどないので、迎撃されることも……。相打ちもこちらのほうが痛。

結局、シャドウブレイドの無敵時間を利用するのが無難だろう。いちおうバルキリーターンでも抜けられるぞ。

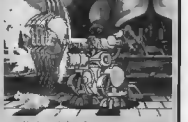
敵にまわしたときはココを攻めろ!!
モリガンの弱点

いつでも使える必殺技がソウルフィストとシャドウブレイドの二つしかないので、戦法にそれほどバリエーションがあるわけではない。また、接近する手段としてダッシュを使ってくるが、コレは上段攻撃（立ち強パンチなど）でケンセイすることができる。ソウルフィストを盾にして跳んでくることもあるが、そのときはソウルフィストの硬直時間を攻めれば問題ない。

モリガンは追い込まれると、脱出に困って無理矢理シャドウブレイドをだしてくることが多い。うまく誘ってガードし、降りてきたところを攻撃しよう。

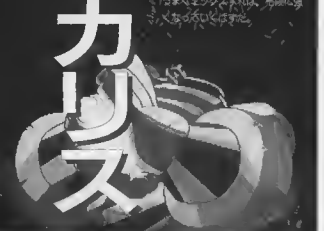
ダッシュ攻撃は単発ならガード後に投げることができるので、コンボの失敗は見透かさないようにすること。

跳び込みのシェルキックは、3回強制ガードしている間にガードキャンセルし、二度と使えないようにしてやろう。


▲モリガンの本当の恐ろしさは、スペシャルストックがたまってからなのだ……

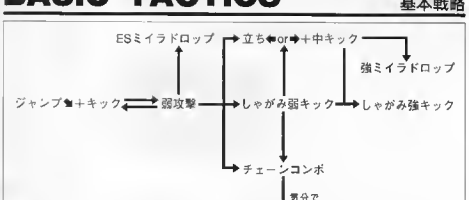
対戦攻略

アナカリス



一通りしてみると、ゆるゆるからのキャラだが、色々試べてしまい過ぎる。一気におわせて技をだしていけば、どんな場合でも使えるオールラウンダー。ゲージがポイントなので、特殊技を効果的に使いまして相手のガード方向を惑わさせていくのも、また、相手の攻撃を的確に反撃する「空」をうまくミックスすれば、地味に強くなる不思議なキャラクターです。

BASIC TACTICS 基本戦略



接近戦では、ジャンプ↘＋キックからのチェーンコンボと立ち←or→＋中キックを使った基本技コンビネーションがメイン。立ちガードまたはしゃがみガードのどちらか一方でしか防御できない技を多用して、相手の守りをくずしていきたい。

遠距離では後方ジャンプからの王家の裁きとジャンプ中パンチで、相手の動きを封じてしまおう。

攻撃手段がかぎられる中間距離での戦いは、なるべく避けること。

確実に追いうちをしたい技

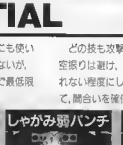
- しゃがみ強キック
- ミイラドロップ（ESをのぞく）
- 想の舞（ESをのぞく）
- コブラブロー
  （空中ヒット時。ES技は地上も可）

POTENTIAL 潜在能力

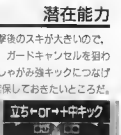
冒頭に書いたとおり「どの技にも使い道がある」と言っても過言ではないが、ここではアナカリスを使ううえで最低限必要となる技だけを紹介する。

地上

しゃがみ弱パンチはある程度連発ができく。至近距離で防御を強いられている場合にこの技を連打しておけば、相手に少しでもスキができたときにヒットするぞ。立ち←or→＋中キックは、下段ガードくずしと接近用に。



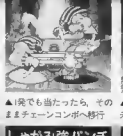
▲1発でも当たったら、そのままチェーンコンボへ移行



▲この足は相手の跳び込みを未然に防ぐ能力も持っている

対空

しゃがみ強パンチは近距離、しゃがみ中パンチは遠距離対空として使う。ただし、どちらの技もガードされたときのスキが大きいので、つねにしゃがみ強キック＞1セットで（チェーンコンボにして）だすこと。



▲近距離用の対空。空振りは確実に反撃を受けるので注意



▲遠距離用の対空。VSビシャモン、ザベルなどで重宝する

空中

ジャンプ↘＋キックは打点が高いと、ほぼ確実に投げ返しを食らう。かならず、ジャンプ直後など高度が低いうちにだすこと。ジャンプ中パンチは相手のジャンプを封じたり、対空技のでざわりをツブす感じで使える。



▲この技のくり返しだけでも相手はけっこうツライはずだ



▲目の前に置いておく感じで使う。行動を封じられるのだ

CHAIN COMBO チェーンコンボ

ほかのキャラでも同じだが、チェーンコンボの終わりはダウン技か、間合いが大きく広がる技が望ましい。アナカリスなら、しゃがみ強キックを最後に持ってくることが必須だ。というのも、ハンパなチェーンコンボで止めると、フォースルー時に相手の反撃を食らうからだ。チェーンを行なうなら確実に転ばせよう。

立ち中キックを使うときにレバーが左右どちらかに入力されていると、立ち←or→＋中キックが暴発する。こちらだと、そこでチェーンが途切れるので注意。

中間距離	立ち←or→＋中キック	→	しゃがみ強キック	中間距離ではケンセイとして立ち←or→＋中キックを多用するが、この技が相手に当たったら、ヒット、ガードにかかわらずしゃがみ強キックをだしておこう。ヒット時は当然しゃがみ強キックにつなげるが、ガードされた場合も、その瞬間は立ちガード状態なので、相手に立ちかしゃがみかガード方向の選択をせまることができる。
しゃがみ	しゃがみ弱パンチ	→	しゃがみ強キック	近距離戦……とくに守勢にまわっているときに重宝する。相手のチェーンコンボで固められた状態からしゃがみ弱パンチを当てて脱出したときに、このチェーンを使って反撃に転じるのだ。なお、最初のしゃがみ弱パンチは密接状態で当てないと、しゃがみ中キックからしゃがみ強キックへつながらなくなる。
	しゃがみ弱パンチ（2段）	→	しゃがみ中キック	
	しゃがみ中キック	→	しゃがみ強キック	
跳び込み	ジャンプ↘＋キック	→	しゃがみ強キック	ジャンプ↘＋キックの打点が高すぎると投げ返しを食らうし、間合いが離れると立ち中キックが当たらなくなるのがムズかしいところ。確実性を重視するなら、立ち中パンチから直接しゃがみ強キックにつないでもいいだろう。しゃがみ状態のガロンには立ち中パンチが空振りしてしまうので、しゃがみ中パンチで代用。
	ジャンプ↘＋キック	→	立ち中パンチ	
	立ち弱キック	→	立ち中パンチ	
	ジャンプ↘＋キック	→	立ち中キック	
連打キャンセルから	立ち弱キック	→	立ち中キック	アナカリスには連打キャンセルができる技が存在しない。かろうじて立ち弱キックが目押しで連続ヒットさせることが可能なので、これを起き上がりに重ねておく。 立ち弱キック＆立ち中パンチがしゃがみガードされたら、立ち中キックをしゃがみガード不可の立ち←or→＋中キックに変化させて、しゃがみ強キックにつなげよう。
	立ち中パンチ	→	しゃがみ強キック	

必殺技を単独でだすときは？

コブラブローはガードキャンセルされやすい技だが、「リーチが長い」「空中ガードでは防御できない」という利点もある。跳び込みが得意な相手に対して、チェーンコンボなどで間合いが広がった直後にだしてあくと当てやすい。

ほかの必殺技は単発では使いにくい。


◀コブラブローによる奇襲で相手のジャンプを封じるのだ

ダッシュの使いかた

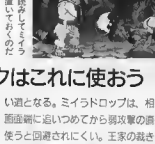
後方ダッシュで間合いを離しておいて、相手が追いかけてきたところに前方ダッシュ攻撃を当てる……というのが有効。相手がジャンプで接近してようとした場合は前方ダッシュ立ち強パンチを、地上から近づいてきたら前方ダッシュしゃがみ強キックをだしていこう。


◀ダッシュでリーチを最大まできたら、バレなきゃ強いぞ

ダマシのテクニック

立ち←or→＋中キックをガードさせた直後に強ミライドロップを、同じ要領でしゃがみ中パンチのあとに中ミライドロップをだしてみよう。相手が反撃しようとするれば、見事に捕獲することができるのだ。ほかにも、近距離でチェーンコンボを中断→跳orESミライドロップ、相の舞をガードさせてからミライドロップ、などの方法がある。いずれも、技をださずにしゃがまれるとつかめないので、バレると反撃がコワい。多用は禁物だ。

ミライドロップで投げたあとは、追いうちも忘れずに（ESは追いうち不可）。


◀ダッシュやチェーン中の中キックがガードされたら


◀反撃を未然防止してミライドロップを連続しておくのだ

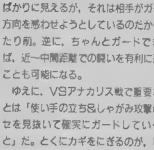
スペシャルストックはこれに使おう

ファラオマジック、奈落の穴は実戦で当てるにはキビしい技なので、原則的に使わない。ファラオスプリットやESの相の舞もご愛敬程度。残るESミライドロップとES王家の裁きの二つがおもな使い道となる。ミイラドロップは、相手を画面端に追いつめてから弱攻撃の直後に使うと回避されにくい。王家の裁きは、相手の飛び道具の硬直中を狙えば、相殺しつつ命中させることができる。

ガードキャンセルのテクニック

アナカリスはガードキャンセルが使えないので、相手のガードキャンセルを逆利用することを考えてみよう。

使うのはしゃがみ弱キック。この技は食らい判定が小さく、ガードキャンセルされてもまず反撃を食らわない。これでガードキャンセルを誘って迎撃せよ。



◀ガードクレイブルムなどに対しては絶大な効果を発揮する

キャンセルする技・できる技

連続技として成立するのは「しゃがみ中パンチなどをキャンセルしてのコブラブロー」くらい。そのほかでは、しゃがみ強パンチからキャンセルで←（↙）＋弱・相の舞をだす……というのが、対空としてだしたしゃがみ強パンチがガードされたときのフォローとして使える。


◀相はなかなか当たらないがだしておいてソンはない

反撃を受けにくくする方法

造形屋敷の主軸となる王家の裁きは、ただやみくもに連発するだけだと、弾の下をくぐり抜けられたりジャンプ攻撃でだされをツブされてしまう。空中で何度も技がだせる性質を活かし、ジャンプ中パンチを何回かだして（あるいはガードさせて）相手の跳び込みをケンセイしながら撃つようにするといい。

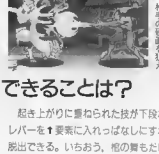
また、撃ったあとの硬直時間と相手を妥当させる時間は、弱が短く強は長い。通常はジャンプ中パンチとの組み合わせで弱を撃ち、ここぞというときだけ強で撃てば、スキがでにくいぞ。


◀ジャンプ中パンチで相手をケンセイしながら撃とう


◀相手を攻撃させたいなら強で、それ以外は弱で撃つ

仕切り直しをしたいときは？

後方ダッシュ、あるいは後方ジャンプ中になんらかの技をだすのが一番。前者なら立ち強パンチ、立ち←or→＋中キック、しゃがみ強キック。後者なら上昇中にジャンプ中パンチ、弱・王家の裁き。ジャンプで逃げると見せかけておいて、↘＋キックで追撃をツブすのも一興だ。


◀後方ダッシュ中はガード不可、なにか技をだしておこう

飛び道具を撃たれたときは？

相の舞で相手にダメージを与えて弾を消すか、雲雲返し（吐く）は硬直が短いので、こちらの弾を相手が飛び道具で相殺してきたら、相の舞や前方ダッシュしゃがみ強キックで相手の硬直中を攻撃してやれ。

雲雲返し（吐く）は硬直が短いので、こちらの弾を相手が飛び道具で相殺してきたら、相の舞や前方ダッシュしゃがみ強キックで相手の硬直中を攻撃してやれ。


◀狭い込むときリスクの少ない制で、相手の硬直を狙え

起き上がってからできることは？

無敵時間を持つ必殺技や、ガードキャンセル可能技、通常投げを持たないアナカリスにできるのは、移動起き上がりで相手の目の前に近づいて、しゃがみ強パンチをカウンターで当てることのみ。

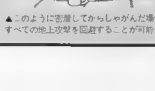
起き上がりに重ねられた技が下段ならレバーを↑要素に入れっぱなしにすれば脱出できる。いちおう、相の舞もだした瞬間から下段発動になるが、技を避けたあとに反撃を食らうことがほとんど。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!
アナカリスの弱点

アナカリスの攻撃はガードしにくい技ばかりに見えるが、それは相手がガード方向を惑わせようとしているのだから当たり前。逆に、ちゃんとガードできれば、近→中間距離での飼いを有利に運ぶことも可能になる。

ゆえに、VSアナカリス戦で重要なことは「使い手の立ち&しゃがみ攻撃のクセを見抜いて確実にガードしていくこと」だ。とくにカギをにぎるのが、しゃがみガード不可の立ち←or→＋中キック。近距離では多用されるので、アナカリスが足を大きく振り上げたのを見たら、すぐに足払いを使ってツブしてやろう。

もう一つ、アナカリスの技でイヤなものが王家の裁き。もし食らったら、ひとまず反対方向に歩いて逃げ、追いつめられたらジャンプでアナカリスのうしろ足周辺にはりつく。もちろん、アナカリスが向きを変えたら反対側へ逃げること。


▲このように密集してかっしゃがんだ場合、すべての地上攻撃を回避することが可能だ

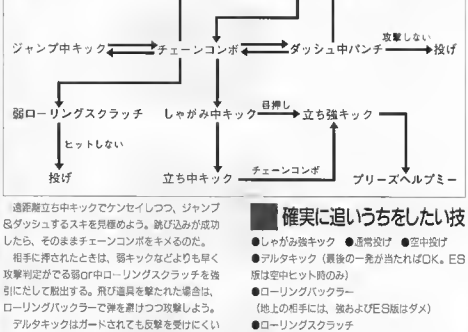
対戦攻略

フェリシア



ダッシュ、そしてジャンプの速度はカロメについても速い。このスピードを活かした動きやクセについてはお手のもの。ガードを崩すための揺さぶりや、どの技で攻撃判定がつぶれやすいかなど、よく、しかも良い点、悪い点がはっきり。相手の攻撃つぶしやリターンでもその前に潰せることなどしっかりと攻撃をおそれずプレッシャーをかけて相手の攻撃のパターンを読んでいこう。

BASIC TACTICS 基本戦略



遠距離立ち中キックでケンセイしつつ、ジャンプ&ダッシュするスキを見極めよう。跳び込みが成功したら、そのままチェーンコンボをキメるのだ。

相手に押されたときは、弱キックなどよりも早く攻撃判定がでる弱or中ローリングスクラッチを強引にだして脱出する。飛び道具を撃たれた場合は、ローリングバックラーで弾を避けつつ攻撃しよう。

デルタキックはガードされても反撃を受けにくい技なので、たまに混ぜると効果的。

確実に追いうちをしたい技

- しゃがみ強キック ●通常投げ ●空中投げ
- デルタキック（最後の一発が当たればOK。ES版は空中ヒット時のみ）
- ローリングバックラー（地上の相手には、強およびES版はダメ）
- ローリングスクラッチ（最後の一発が当たればOK。空中ヒットも可）

POTENTIAL 潜在能力

どの基本技も攻撃判定の出現が早く、相手の攻撃が届く前にヒットさせることができる。また、キャラクターの体格のせいか、食らい判定が小さく感じられ、相手の攻撃とぶつかり合っても一方的に勝つことが多い。ただし、リーチが長いほうではないので、移動スピードを活かしてマメに接近していくことが大事だ。

地上

最長の遠距離立ち強キックは下段攻撃を避けながら当てていくことができる。足払いでケンセイしてくる相手に使っていこう。遠距離立ち中キックはわりとリーチもあり、相手の手元を誘うためのケンセイに有効。



▲しゃがみ強キックもスリ技ける、中間距離で使っていけ



▲ヒットしたら遠距離立ち強キックにチェーンでつなごう

対空

しゃがみ強パンチがもっとも信頼性が高いのだが、攻撃判定が異上にしかないので、相手の下へ潜り込んでからださないと意味をなさない。中ー遠距離用にはしゃがみ中キックが有効。足先だけを当てるようにだせ。



▲食らい判定が低くなっているせいもあり、なかなか強い



▲相手の真下に潜り込めばこの技では相手にて追撃可能

空中

打点を低くして地上技につなぐときには、ジャンプ中キックがベストだ。たいていの対空技はツブしてくれるぞ。ダメージは少ないが、2回ヒットするので打点を気にしなくてもいいジャンプ中パンチも利用価値あり。



▲相手の頭に1発目を入れれば足元で2発目がヒットする



▲ジャンプ弱キックからの空中コンボで使えばさらに有効

CHAIN COMBO チェーンコンボ

全体的にリーチが短いため、多くの技をつなごうと思わずに確実に入るものを使っていこう。また、技のモーションが速いものばかりなので、ほかのキャラよりボタンを早く押さないとダメ。

チェーンコンボを目作する場合、密着していても当たるかどうかアヤしいしゃがみ強パンチは使わないように。多段ヒットする立ち強パンチやしゃがみ中パンチを混ぜると、キャンセルできるタイミングに幅ができるので、ほかの技につなぎやすい。利用価値はある。

中間距離

遠距離立ち中キック → 遠距離立ち強キック

立ち中キックはリーチが長く打点が高いので、相手がだした技がしゃがみ弱キックくらいなら、それを潰しつつこちらの攻撃をヒットさせることができる。

立ち弱パンチも意外とリーチがあり、そこから左記のチェーンコンボにつなぐか、ダウンを狙ってしゃがみ中キック→しゃがみ強キックへつなげるのもいいだろう。

しゃがみ

しゃがみ強キック
しゃがみ中パンチ → しゃがみ強キック
しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強キック
しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ強キック

しゃがみ中パンチは多段ヒット技だが、1ヒット目にキャンセルをかけないとつぎの技へつながらないので注意。また、しゃがみ強キックはリーチがないため、相手によっては空振りすることがある、そのときには、前半のしゃがみ弱パンチのキックのどちらかつまなげすか、最後のしゃがみ強キックを立ち強キックに変更しよう。

跳び込み

しゃがみ中キック
しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック
しゃがみ弱パンチ → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック
ジャンプ中キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック
ジャンプ弱キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック
遠距離立ち強キック

空中コンボで中キックへつなぐのがムズかしいなら、弱パンチへつなごう、あるいは、空中で2ヒットしてチェーンコンボへつなげやすいジャンプ中パンチで跳び込むこと。相手の頭に1ヒット目を当てるようにだせば、2ヒット目の打点がちょうどいい位置になる。

連打キャンセルから

遠距離立ち強キック
しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック
しゃがみ弱キック(連打) → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック

しゃがみ弱キックを2発当てた場合のみ、このチェーンコンボが成立する。前にも書いたが、しゃがみ中パンチは1ヒット目をキャンセルしないとつながらなくなるぞ。

しゃがみ弱キックを3ヒットさせた場合は、中攻撃のどちらかをはぶいて、遠距離立ち強キックへつなごう。しゃがみ中キック→しゃがみ強キックでダウンさせるのも可。

必殺技を単独でだすときは？

どの必殺技も、相手の攻撃範囲のギリギリ外側からだしていくべき。サンドスプラッシュとデルタキックは、防御が固い相手にケズリ目的で。ローリングスクラッチとローリングバックラーは、反撃されないように弱を使って、ガンガン攻めてくる相手の迎撃に使おう。



◀デルタキックは間合いによって前後を使い分けていけ

ダッシュの使いかた

相手の手前に着地するように跳び、ダッシュ中キックの足の先端を当てるのがいい。また、ダッシュ中パンチは2ヒットするので、1ヒット目のあとにしゃがみガードをとった相手には2ヒット目が当たる。チェーンコンボへつなげられないが、奇襲として活用しよう。



◀近寄るためにダッシュ→投げ、という戦法も有効だ

ダマシのテクニック

しゃがみ強パンチをチェーンコンボに混ぜると、攻撃はヒットしないがフェイントになる。たとえば、しゃがみ弱中キックで間合いを意してから、しゃがみ強パンチを空振り→しゃがみ中弱キックの順でだせば、強パンチの空振りを見た相手が反撃しようとしたところに、しゃがみ中キックを当てることが可能だ。

しゃがみ弱→強キックのチェーンコンボ3段をガードさせてから、すかさず弱ローリングスクラッチをだすと、ヒットしないまま相手の目の前に着地できる。相手が防御を固めているなら投げよう。



◀しゃがみ強パンチは空振りしても意外と大きい



◀遠距離立ち強キック後にES必殺技、わりと当たる

スペシャルストックはこれに使おう

ESローリングバックラーはスピードが通常時よりも速くなり、相手の攻撃を見てからだしても間に合うようになる。

ESローリングスクラッチは攻撃力がアップ。混戦になったときに狙おう。

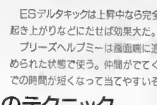
ESデルタキックは上昇中なら完全無敵。起き上がりなどにだせば効果大だ。

プリーズヘルプミーは画面端に追いつめられた状態で使う。仲間がでてくるまでの時間が短くなって当てやすいぞ。

ガードキャンセルのテクニック

サンドスプラッシュは「相手の攻撃をガード→そのあとレバーを半回転」の手順で入力するのが安全。攻撃判定がすぐにでる弱か中でだそう。

カンタンなだしかた ←↙↓↘→＋P



◀コマンド入力をかなり早くしないとでない。奇襲だが先にコマンドを入れておいてガードするのがいい

キャンセルする技・できる技

リーチがあるしゃがみ中キックが使いやすい。この技から、ガードされても反撃を受けないサンドスプラッシュやデルタキックにつなごう。

自分が画面端を背負っている状態ならプリーズヘルプミーにつながる。ただし、デミトリとアナカリスには入らない。



◀しゃがみ中キック→プリーズヘルプミーは手っ取り早い

反撃を受けにくくする方法

ローリングバックラー→ガードされると反撃を受けてしまうので、使うときにはかならず弱でだすように。また、相手と接触する直前にパンチボタンを押して、アッパー攻撃をカスるようにガードさせれば、間合いが広がって降りぎわの反撃を食らいにくくなる。

ローリングスクラッチも同じように弱でだして、ヒットしたときのみボタンを連打するようにしたいが、それでは相手に与えるダメージが小さくなる。多少の危険はかえりみず、つねにヒット前からボタン連打したほうがトクだ。



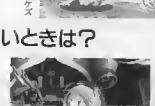
◀ローリングバックラーはこれをガードさせればOK



◀ガードが固いなら、ケズリていこう

仕切り直しをしたいときは？

連打のきく基本技はたくさんあるが、リーチがないので相手との間合いを離すほどではないし、攻撃が届かなかった場合はダメージを食らってしまう。そこで、しゃがみ攻撃とジャンプ攻撃に強いローリングスクラッチを強引にガードさせて、相手の流れを止めてしまおう。



◀すべてにおいて迎撃されにくいのが魅力。連続でだしていけ

飛び道具を撃たれたときは？

しゃがみ強キックをだせば、カオスフレア、ソウルフィスト、ビッグスノー、ソルスマッシャーをくぐり抜けることができる。遠距離ならローリングバックラーで下をくぐりつつ攻撃と。ES版を使えば、ポイズンプレスや弱プラズマビームもくぐれるぞ。



◀ESローリングバックラーは食らい判定が低くなるのだ

起き上がってからできることは？

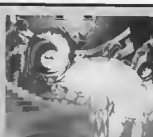
レバーをニュートラル状態にしても、移動起き上がりをしても、追いうちから逃げられる時間帯には変化がない。相手が追いうち以外の攻撃を重ねてきたときのみ、左右に移動して攻撃タイミングをまどわせることが可能だ。跳び込みなら、うしろへ下がって間合いを広げる。飛び道具や基本技を重ねてきたら、前進して相手の目の前まで近づき、ヘルキャットで投げるかESデルタキックで攻撃だ。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!
フェリシアの弱点

フェリシアは食らい判定の小さいことを武器に攻めてくるので、へタに手をだすのは危険。まずはガードを固め、相手の行動パターンを見きわめよう。前方ジャンプで攻め込むとみせかけて空中ガード→反撃も有効な手段だ。ただし、バレると投げを食らうので、ほどほどに。

相手のリズムがわかってきたら、跳び込みやローリングスクラッチに対しての迎撃に専念する。そして「攻める手段がない！」と思わせることに成功すれば、しめたもの。フェリシアは対空技にとぼしいので、ジャンプ攻撃で攻めていける。もしローリングスクラッチで撃墜されるようなら、仕掛けるのがまた早いということ。もう少しプレッシャーをかけよう。

なお、少々間合いが開いたからといってしゃがみの攻撃をするのは、ローリングスクラッチやセカンドのエシキ。たすなら立ちの強攻撃がいい。

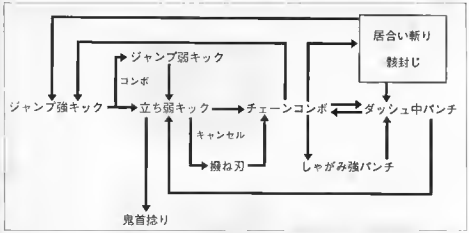


▲何をするにしても、弱ローリングスクラッチがジャマ。これさえ成功すればラクなのだが

ビシャモン

力と硬さは平均的だが、攻撃力が高い。彼のリーチが長所に加えて高い判定を多く持つ初めてのキャラクター。ただ、ほとんどの攻撃力が低いため、パターンを外すと一気にピンチを招いてしまうかもしれない。それとバーを溜めないと攻撃力が低いままなので、溜めることを意識しながら、いかにバーを溜めるかが、ビシャモンを使いこなすコツ。

BASIC TACTICS 基本戦略



しゃがみ中パンチをケンセイに使って、攻め込むチャンスを待つ。攻撃の起点はジャンプ強キックかダッシュ中パンチ。間合いを一気につめ、チェーンコンボかキャンセル撥ね刃でたたみかけよう。ただし、前方ダッシュ中はかなりスキがあるので、攻撃パターンを読まれると正面から攻撃を食らう。

居合い斬りのタメはチェーンコンボかケンセイ中に作る。下段の居合い斬りはケズリに、上段は跳ぼうとしている相手を先読みで斬るのに使おう。

確実に追いうちをしたい技

- しゃがみ強キック
- 通常投げ
- 空中投げ
- 必殺投げ（弱、中、強、ESすべて可）
- 鬼炎斬 （ 〃 ）
- 撥ね斬り

POTENTIAL 潜在能力

立ち技はパンチ&キックともにレバーを入れるかどうかで変化するし、ジャンプ攻撃も垂直or斜めで攻撃回数が変化する。これらを把握しておけば、地上&空中&対空ともに性能のいい技がそろっている。全体的にリーチがあるので、多少間合いが離れていてもチェーンコンボをたたき込めるのも強みだ。

地上

リーチがありキャンセルも効くしゃがみ中パンチがメイン。近距離なら立ち ガード不可のしゃがみ弱キックも有効だ。しゃがみ強キックは注意で刀を振るので、届くかどうかの距離で使うと引っかかりやすい。



▲攻撃の起点。チェーンコンボかキャンセルか？

▲ヒットすれば相手は転倒するし、追いうちもできる

対空

相手が跳んだ瞬間を撃墜する先読み対空の立ち→＋強パンチ、ケンセイ技にもなる立ち強パンチ、意外とすばやい立ち中パンチ。3種類あるが、どれも先読みが大事だ。垂直or後方ジャンプ直後の強パンチで迎撃も有効。



▲上段の構えから刀を振り下ろすので範囲広く迎撃できる

▲左っても相手にもヒット。跳び込みをケンセイでさせる

空中

攻撃が斜め下に向いているジャンプ攻撃キックが強力。ジャンプ直後にだせばしゃがんでいる相手にヒットするし、最地前に弱キックをだしてフォロー も効く。ジャンプ中パンチは空中で刀を2回振るのが強みだ。



▲攻撃判定が広いのでフトコロにもぐりこまれても大丈夫

▲垂直も斜めも刀を2回振るので、早めにだしても大丈夫

CHAIN COMBO チェーンコンボ

ボタンとレバーで刀の方向やリーチが変化するため、立ち技でチェーンコンボを入れるのはあまりオススメできない。はじめのうちは、なるべくレバーの方向を一定（しゃがみ攻撃のみでチェーンを行なうなど）にしておくといいだろう。

ほかには、しゃがみ中キックは2ヒットするのでキャンセルするチャンスが多いこと、立ち中キックは連打キャンセルがかかること、しゃがみ攻撃はキック系よりパンチ系のほうがリーチが大きく伸びること、このあたりは覚えておこう。

中間距離

- しゃがみ強パンチ
- → しゃがみ中パンチ

かなり離れた間合いからでもヒットする。しゃがみ強パンチもリーチがあるので、そこからしゃがみ中パンチ→強パンチとつないでもいい。中間距離よりも少し間合いが離まった距離での お手軽チェーンコンボとしては、やはりしゃがみ中パンチを起点にしゃがみ中キック（2ヒット）→しゃがみ強パンチとつなぐのがカンタンだ。

しゃがみ

- しゃがみ強パンチ
- しゃがみ中キック
- しゃがみ中パンチ
- しゃがみ弱キック
- しゃがみ弱パンチ

しゃがみ中キックは2ヒット目をキャンセルしないと、2ヒット目を空振りしてしまうので注意。しゃがみ弱パンチをはじめ、ばしゃがみ強パンチを強キック へ変えることもできる。しゃがみ中パンチをはじめ、いかた場合、しゃがみ中キックを2ヒット目まで当てたうえでしゃがみ強パンチにつなげられる。中キックの攻撃値が高いので威力up。

跳び込み

- しゃがみ強パンチ
- しゃがみ中パンチ
- しゃがみ弱キック
- ジャンプ弱キック
- ジャンプ強キック

跳び込むときは、ジャンプ頂後に強キックをだして相手の行動を抑えておき、降下中にジャンプ弱キックをだす。空中コンボではないが、相手が仮撃しようとしたところにいい打点で弱キックが入るため、地上のチェーンコンボへ確実につなげられるのだ。最地時の間合いにもよるが、基本はしゃがみ強キックでも可。

連打キャンセルから

- しゃがみ強パンチ
- 立ち→＋中キック
- 立ち中キック
- 立ち→＋弱キック（連打）

立ち→＋弱キックの連打回数が2発までなら入る。立ち中キックから立ち→＋中キックへも、連打キャンセルでつなぐこと。入力タイミングが非常に安易的なので、慣れが必要だ。弱キックを3発まで当てた場合は、（やはり連打キャンセルで）しゃがみ弱キックへつなぐ、しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチという6ヒットコンボが可能。

必殺技を単独でだすときは？


◀相手が画面端にいるからといって強を使うのは自殺行為

撥ね刃は刀を投げたあと、何かに当たるか、一定距離飛んでいかないと帰ってこない。その間ピシャモンはピクリとも動けないので、格好の攻撃目標になってしまう。使うときは、接近戦で弱攻撃をキャンセルしてだすか、もともと射程距離の短い弱や中を使っていこう。

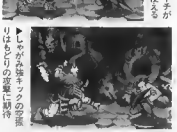
ダッシュの使いかた


◀かなり頻繁にされるが、下段攻撃をすり抜けることも可能

前方ダッシュ中は、スペりつつ立ち技をだせる。間合いをつめながら攻撃できるので、非常に有効だ。とくに、対空を兼ねたダッシュ中パンチがイチオシ。後方ダッシュは跳び込のさなから空中攻撃をだせる。後方ダッシュ中キックは、しゃがみガードしている相手を攻撃可能だ。

ダマシのテクニック


◀立ちキック系はリーチが短い。フェイントに使える


▶しゃがみ強キックの空振りはもちろんのこと、ダッシュ後の攻撃に期待

ジャンプ攻撃の打点を高くすると、相手は投げ返しを狙ってくることが多い。そこで、着地時は投げられ判定をなくなる鬼炎斬で反撃しよう。成功すれば相手は2度と着地を投げようとは思わなくなり、主導権を握りやすくなるぞ。

レバー入れやしゃがみの基本技のリーチを利用して、リーチの短い攻撃をわざと空振りさせて相手に「反撃できそうだ」と思わせた直後に、リーチの長い攻撃をたすという2段構えの戦法もある。1回の攻撃で刀を往復させる（攻撃判定が2度出現する）ものも混ぜると、なおいい。

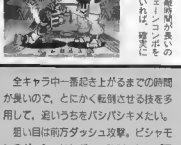
スペシャルストックはこれに使おう

ガードしている相手をつかめる鬼首投りがメイン。ただし、接近状態ではそぐわの無敵が切れた瞬間に反撃を食らう可能性があるので、ギリギリつかめる（パンチにならない）間合いで使おう。

ケズリなら、攻撃力&攻撃回数がある ES居合い斬り」とくに下段が有効だ。

ES撥ね刃は攻撃判定の出現も速いし、本体に攻撃を受けても刀が飛んでいき相手に刺さるので、混戦でも使える技だ。

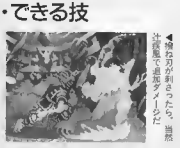
ガードキャンセルのテクニック


◀鬼炎斬は無敵時間が長いので、相手がチェーンコンボをだしつづけていれば、確実にヒットするぞ

鬼炎斬は攻撃判定が上昇していくタイプだが、横方向へも移動するので、そうめったなことでは空振りしない。コマンド入力したあとにガードするのがラク。

カンタンなだしかた → ↓ ↘ ← + P

キャンセルする技・できる技


◀撥ね刃が刺さったら、当然出現風で追撃タイムだ

しゃがみ中パンチをキャンセルして強・居合い斬り（下段）につなぎ、相手の体力をケズる。失敗してチェーンコンボに変化してもリスクは少ない。

接近戦では、立ち弱パンチ昆キックをキャンセルして弱・撥ね刃。ガードされても、刀がすぐに帰ってくるぞ。

反撃を受けにくくする方法


◀ジャンプ強キックが当たると地上の下撃につながる


▶着地には後方ジャンプの下りでだすと当てやすい？

ジャンプ着後の強キックはリーチがあり、相手がなにか技をだしているとヒットしやすい。もしガードされた場合は、着地まで無防備になってしまうので、下りに弱キックをだしてフォローしよう。相手が行動可能になったところをもう一度襲う形になり、かなり効果的だ。

強・撥ね刃は、ハズしたときのことを考えると、いくら通距離といえども使用は危険。だすなら中までで抑えておこう。

着射には、攻撃をだすまでのモーションが長いので狙われやすい。おもに後方ジャンプで離れながら使おう。

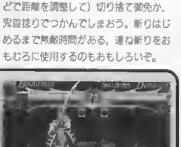
仕切り直しをしたいときは？


◀強・下段居合い斬りは立ちガードから下段キックをあわてて

相手の攻撃をガードしている間に居合い斬りのタメを作り、間合いが開いて相手がつぎの手をうってきたところを、下段居合い斬りで逆襲しよう。

読び込みが多い相手には、空中ガードで攻撃を受け止めたのち、着地に鬼炎斬をだして追撃を止めることも可能だ。

飛び道具を撃たれたときは？


◀ほとんどの飛び道具を居合い斬りで消すことができる

タメがあるなら上段居合い斬りがベスト。プラスマゾームと同じ貫通兵器あつかいなので ES飛び道具もかき消せるし、射程距離内なら相手もろとも斬ることができる。タメがない場合は撥ね刃で相殺するか、着射にて対抗しよう。読び込める間合いなら前方ジャンプ強キックだ。

起き上がってからできることは？

相手から逃げるように後方へ移動起き上がりをすると、すぐに無敵状態になり追いうちから逃れることができる。相手が攻撃を重ねてきたら、無敵時間のある鬼炎斬で迎撃しよう。それを見越して待たれたら、（前方への移動起き上がりなどで距離を調整して）切り捨て御免か、鬼首投りでつかんでしまおう。斬りはじめるまで無敵時間がある、遅め斬りをおもむろに使用するのもおもしろいぞ。

ピシャモンの弱点

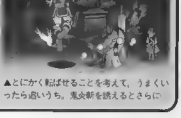
敵にまわしたときはココを攻めろ!!

全キャラ中一番起き上がるまでの時間が長いので、とにかく転倒させる技を多用して、追いうちをバシバシきめたい。

狙い目は前方ダッシュ攻撃。ピシャモンのダッシュはレバーで強制ストップ可能だが、攻撃をだすとかならず一定距離進んでしまう。だせる攻撃も立ち技だけなので、足元から振り上げる強パンチのでざわり外は、しゃがみ強キックなどダウン効果のある攻撃で迎撃可能だ。

遠間斬りは刀を振るいはじめた瞬間に食らい判定があり（そこが本体）、意外と着弾に止められる。足元だけは無敵状態なので、使う技をまちがえないように。

脅威のリーチを支えるのが無敵の刀なので、ガードキャンセルさえ空振る危険がある。攻撃をだせる前にツブすのが理想だが、それができれば苦労はしない。押されはじめたら、それなりに間合いが離れるまでうかつに動かないのが得策だ。

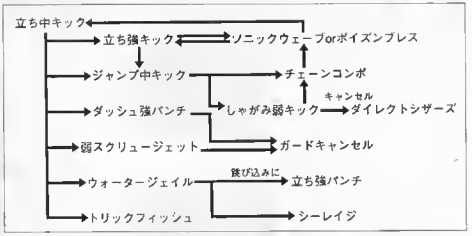

▲とにかく転ばせることを考えて、うまくいったら追いうち。鬼炎斬を読めるようになったら、ピシャモンの弱点

対戦攻略

オルバス



BASIC TACTICS 基本戦略



リーチのある立ち中&強キックをケンセイに使い相手との間合いを見て飛び道具を撃つのが基本パターン。ソニックウェーブは、ヒットした相手の硬直は短いが、飛び道具が相殺できる。ボイズンブレスはその逆なので、相手キャラによって使い分けよう。

ダッシュ強パンチと弱スクリュージェットをガードされたあとは、たとえ相手が反撃してきても、こちらのガードが間に合う。ガードキャンセルの絶好のチャンスだ。

確実に追いうちをしたい技

- 通常投げ
- スクリュージェット（空中の相手にヒットしたときのみ）
- トリックフィッシュ（弱、中、強、ESとも可。空中の相手もOK）
- ダイレクトシザーズ

POTENTIAL 潜在能力

リーチがある立ち中キックをケンセイに使い、下段攻撃を避けながら攻撃することができる立ち強キックと、立ちガード不可能なしゃがみ強キック、そしてキャンセル・ボイズンブレスを織りまぜて攻めていこう。

しゃがみ弱キックはリーチが有り、連打もきくので、接近戦で重宝する技だ。

地上

立ち中キックをメインに使っていき、キャンセルして必殺技につなぐ。さらにリーチの長い強キックを使って、相手の攻撃のでざわりを止めるのもいい。しゃがみ中キックは2ヒット技なので、チェーンにつなぎやすい。



▲攻撃判定の出現が速い。リーチがあるので使える



▲2ヒットしている間に立ち強キックなどにつなごう

対空

立ち強パンチは上半身を丸めて上昇するので、攻撃判定が大きく、跳び込みをかなりの確率で落としてくれる。ただし遠距離からの跳び込みには届かないので、そのときは立ち中パンチを使おう。



▲必殺技にも対抗できるくらい攻撃判定がデカイ



▲遠距離からの跳び込みには積極に置いておくカンジで

空中

当てかたしだいで反撃されてしまうジャンプ強キックは、普段の跳び込みには使えない。が、それ以外のジャンプ攻撃なら、どれでもさほどちがいはない。しいて言うならジャンプ中キックがいいかも。



▲意外と相手の対空をツブしてくれることが多い



▲ちょっと離れた相手を攻撃するときはこれがいい

CHAIN COMBO チェーンコンボ

立ち中パンチ、しゃがみ中パンチ、しゃがみ中キックは2ヒット技なので、キャンセルできるタイミングが2回あり、つぎの技につなぐのがラクだ。

強パンチは立ちとしゃがみの両方ともリーチがないため、チェーンコンボには

あまり使わないほうがいいだろう。

とにかくたくさんの技をヒットさせたいのならば、中パンチ&キックを使って、最後は一番リーチがある立ち強キックを使うといい。しゃがみ強キックが届かない近距離でも、立ち強キックならば届くぞ。

中間距離

立ち中キック → 立ち強キック

最後をしゃがみ強キックにしたいところだが、立ち中キックの当てかたによっては届かなくなるので、立ち強キックで確実にキメていこう。なお、しゃがみ中キックからの場合は、(ヒット目ならしゃがみ強キック、2ヒット目なら立ち強キックへつながる。相手との距離が近ければ最初にしゃがみ弱キックを持ってきてもいいだろう。

しゃがみ

しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱パンチ → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強キック

しゃがみ中パンチとしゃがみ中キックの両方とも2ヒット目にキャンセルをかける と、最後のしゃがみ強キックが当たらなくなってしまう。そこで、しゃがみ中パンチ（これ大事）を1ヒットに押さえて、しゃがみ中キックにつなごう。両者とも2ヒットさせた場合は、最後を立ち強キックに変えれば、ギリギリ届くぞ。

跳び込み

ジャンプ強キック→ジャンプ中パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→しゃがみ強キック

ジャンプ強キック以外のジャンプ攻撃は技別がにさほど変わらないので、空中コンボを狙わない場合は、威力の強いジャンプ強パンチを使おう。簡単版のチェーンコンボは、やはりしゃがみ中パンチとしゃがみ中キック両方を2ヒットさせると、最後のしゃがみ強キックがつながらないので、ヒット数を調節するように。

通打キャンセルから

しゃがみ弱キック（通打） → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → 立ち強キック

しゃがみ中攻撃の両方を2ヒット目でキャンセルするときは、最初のしゃがみ弱キックは使いたくない。また、最後をしゃがみ強キックに変えてダウンを狙う場合は、弱キックを2発に抑えて、中攻撃を1ヒット目でキャンセルをかけていこう。

ちなみに、しゃがみ弱キックは最大5ヒットし、立ち強キックにつながるぞ。

必殺技を単独でだすときは？

オルバスの飛び道具は、攻撃判定が上下に広く、相手にとって跳び越えることはむずかしい。とはいえ、硬直時間を狙われると、やはりキツイ。立ち中キックなどで間合いを測っておいてから使っていくといいだろう。ヒットさせようとばかり思っていると、スキを突かれるぞ。



◀当てることを考えるよりもケンセイとして活用しよう

ダッシュの使いかた

前方ダッシュ中だと、全体的にスペースを広く進みながら攻撃するので、移動距離を考えて使おう。ちなみにダッシュ強パンチは(密着してださないかぎり)間合いが開いて反撃を受けない。それどころか、相手が反撃してくればカンタンにガードキャンセルを狙うことができるぞ。



◀後方ダッシュ中はキックボタンでトリックフィッシュ

ダマシのテクニック

ダッシュ強パンチは、ガードされたあと自分と相手の硬直が解けるのが同時なので、相手の反撃をドンピシャでガードキャンセルすることができる。

ウォータージェイルの泡を跳びこえてくる相手には、迎撃しようと前進しがちだが、その場に立ち止まったままスクロールをとめ、相手を追いつめるほうがいい。ただし、そのままではカンタンに跳びこえられてしまうので、シーレイジを使ってガードさせ、押し返すのだ。成功すれば、ウォータージェイルに閉じこめることができるぞ。



◀ダッシュ強パンチはこの間合いから攻撃開始



▶ヒス必殺技を二つも使った豪華なワナをはるのだ

スペシャルストックはこれに使おう

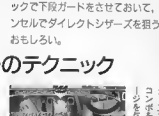
立ち中キック→スクリュージェットの連続技をパワーアップして、一発逆転を狙う。もしくは豪華にウォータージェイル+シーレイジでワナをはる。クリスタルランサーなどの必殺投げは、ダメージがあまり増えないのでオススメできない。

ガードの固い相手には、しゃがみ弱キックで下段ガードをさせておいて、キャンセルでダイレクトシザーズを狙うのもおもしろい。

ガードキャンセルのテクニック

ソニックウェーブは攻撃判定の出現が遅いため、ヒットしないこともあるが、仕切り直しには十分。相手の攻撃を先読みし、ガード後にコマンドを入力しよう。

カンタンなだしかた ← ↙ ↓ ↘ → + P



◀ヒットしたら、立ち中キック→下段ガードのフェイントコンボを使って、確実にダメージをだしていこう

キャンセルする技・できる技

リーチの長いものだと、立ち中パンチ(1ヒット目)と立ち中キックがキャンセル可能。オーソドックスに攻めるなら強ボイズンブレスからソニックウェーブへつなぐ。連続技にする場合はスクリュージェット。スペシャルストックがタマっているならウォータージェイルもいいぞ。



◀強ボイズンブレスから攻撃が出るまでは少し待つ

反撃を受けにくくする方法

トリックフィッシュは、キックボタンを押しながらでも発動するので、立ち中パンチをだした瞬間に後方ダッシュし、連続技にするなどして確実に当てよう。

アクアスプレッドは、キックボタンのかわりにパンチボタンで技をだすと、自動追尾ではなく任意の場所を狙うことができる。これを利用して、相手の半キャラ手前くらいの水柱を立てれば、少なから確実にガードさせることができるぞ。

弱スクリュージェットをガードさせると、相手の反撃に対してガードキャンセルを狙いやすいことも知っておこう。



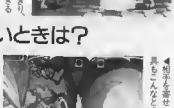
◀当てれば自動で間合いが広がるのだ



▶移動技を使わないかぎり、ガードさせることができる

仕切り直しをしたいときは？

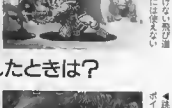
弱スクリュージェットかトリックフィッシュをガードさせて間合いを確保するのがベスト。跳び込みが多い相手には、スキをついて立ち中or弱パンチをだして迎撃しよう。相手のベースだと飛び道具を撃とうとしても、モーション中に反撃されてしまうので撃たないほうがいい。



◀相手を寄せつけない飛び道具もこんなときには使えない

飛び道具を撃たれたときは？

弱プラズマビームくらいの感さまでなら、ダッシュでくぐり抜けることができる。ただし完全に抜ける前に攻撃をだすと、食らい判定がもとにもどってしまうのでご注意しよう。ノーマル型の飛び道具なら、押し返すことはできないが、ソニックウェーブで相殺することは可能だ。



◀跳び越えるのもムズかしいボイズンブレスとこのとおり

起き上がってからできることは？

オルバスの移動起き上がりは、前方よりも後方に移動したほうが、追いうちを避けやすくなっている。無事追いうちをかわせたら、無敵必殺技がないので、(距離にもよるが)チェーンコンボか投げを狙いたい。投げられる範囲内に相手がいる場合は、通常投げを狙うのがベター。切りかえしで追加ダメージを与えるチャンスがあるし、追いうちをかけることもできるからだ。

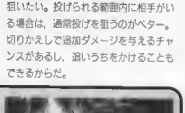
敵にまわしたときはココを攻めろ!!

オルバスの弱点

オルバスは立ち中キックやしゃがみ強キックなど、リーチのある攻撃がメインであるため、攻撃してくる間合いはある程度似かよっている。その間合いを覚えてしまえば、おのずと攻撃タイミングがわかってくるので、ガードキャンセルも狙っていけるようになるだろう。

オルバスの飛び道具は、攻撃判定が出現するまでのモーションが長く、弾を射出したあとの硬直があまりない。ボイズンブレスとソニックウェーブは、ともに射程が同じくらいなので、跳び込む間合いは一緒と考えていただろう。ただし、オルバスに攻撃を当てるような間合いではなく、射出された飛び道具を越えるような間合いから跳ぶこと。近すぎても遠すぎてもダメだ。タイミングをまちがえたら動直で空中ガードしよう。

また、無敵必殺技を持っていないので、起き上がりを攻め込むこともできるぞ。



▲近距離で飛び道具を撃たれたら、攻撃判定が出現する前にしゃがみ強キックでツブせ

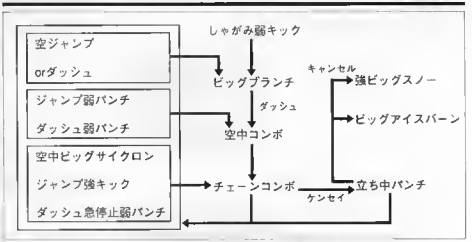
対戦攻略

サスカッチ

全体的に基本技の攻撃力が高く、ジャンプ攻撃でのすれ違いダメージも狙えている。立ち中パンチ、しゃがみ強パンチ、ビッグブランチ、ビッグアイスバーンなどの基本技が強力。地上戦は得意だが、空中戦は苦手。必殺技から繋がる連続攻撃もないので、相手を選んで攻撃をしていく必要がある。



BASIC TACTICS 基本戦略



立ち中パンチをケンセイに使い、多種多様な跳び込み技を状況に合わせて使っていく。空中コンボは確実にキメていき、無防備で着地するということがないようにしよう。相手のガードが固くなってきたら、すかし投げでビッグブランチに持ち込む。

自分のペースで闘っているうちはこれだけで十分だが、相手に昇られはじめたらそうも言ってられない。ビッグタワーズやビッグタイフーンで相手の攻撃のでぎわを止めて、ペースを取りもどそう。

確実に追いうちをしたい技

- 垂直ジャンプ強パンチ
- 通常投げ
- ビッグタイフーン（相手を空中でとらえたとき、EB不可）
- ビッグサイクロン（空中ビッグサイクロンも可）

POTENTIAL 潜在能力

中攻撃の届かない範囲では、攻撃が単発かつ単調になりがちなため、地上戦をあまり得意としない。そのかわり、対空と跳び込みに強い技がそろっているぞ。

戦略的には地上戦はケンセイが中心、跳び込みのチャンスをうかがって一気に攻めるか、相手の跳び込みを誘い、それを確実に迎撃するのがいいだろう。

地上

立ち中パンチはスキが少なくケンセイに使える。しゃがみ強パンチは地上と空中の両方を攻撃できる2段構えの技で、リーチもそこそこ長い。しゃがみ弱キックは、宙に浮いている間、投げられ判定がなくなるぞ。


▲相手が強んだ瞬間を止められるし、キャンセルもかかる


▲対空能力があり、跳び込まれてもカバーしてくれるぞ

対空

コブシを振り上げる立ち強パンチは、近距離用の対空技。手のひらをすくい上げるしゃがみ強パンチは中間距離用の対空技。ただしどちらも攻撃のでるのが遅いので、急な跳び込みにはしゃがみ中キックで対抗しよう。


▲見た目よりも攻撃範囲が広く設定されている


▲使用タイミングはムズかしいが、急所な対空能力を持つ

空中

コブシを振り下ろすジャンプ強パンチは、食らった相手を地面にたたきつける。当てたときの高さにもよるが、追いうちをすることもできるぞ。ジャンプ中パンチは攻撃判定が下方向に向いてるので迎撃されにくい。


▲地上にいる相手でも、ヒットすればご覧のとおり


▲相手のだしてきた対空技にとツブすこともできたりする

CHAIN COMBO チェーンコンボ

立ち強パンチと立ち強キックは横方向へのリーチが短く、それぞれチェーンコンボに組み込むのは至難の業。ケンセイには立ち技を使うが、コンボに関しては、しゃがみ攻撃でまとめていくのが無難だ。ただし、しゃがみ中キックはあまり横へ攻撃が伸びないので、間合いによっては除外して（コンボ数を減らして）いこう。

なお、強パンチはヒット効果の関係上、立ちもしゃがみも食らった相手が吹き飛んでしまうため、強パンチ→強キックのチェーンコンボは入らないぞ。

中間距離

立ち中パンチ → しゃがみ強キック

中の基本技でもっとも前に伸びる立ち中パンチと、相手を転ばせられるしゃがみ強キックをセットにしたチェーンコンボ。最後はしゃがみ強パンチでもいいが、強キックよりリーチが少し短いため、空振る場合がある。なお、立ち中キックは立ち中パンチとリーチがそれほど変わらないので、中パンチからつなげるにはイマイチ不向き。

しゃがみ

しゃがみ強キック
しゃがみ中キック → しゃがみ強キック
しゃがみ弱キック → しゃがみ中キック → しゃがみ強キック
しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中キック → しゃがみ強キック

しゃがみ中キックは攻撃範囲が狭いので、このチェーンコンボは密着した状態からでないとキマらない。少し間合いが開いているときは、最初のしゃがみ弱パンチをはずして、しゃがみ弱キックからはじめるようにしよう。レバー操作がいそがしくなるが、中キックをしゃがみでなく立ちにすれば、確実にヒットさせることができるぞ。

跳び込み

ジャンプ弱パンチ → ジャンプ弱キック → しゃがみ強キック
ジャンプ弱パンチ → ジャンプ強キック → 立ち中キック → しゃがみ強キック
ジャンプ強パンチ → しゃがみ中キック → 立ち中キック → しゃがみ強キック

ジャンプ弱パンチは攻撃判定がでつづけるので、読んだ直後からだしておける。2発目を強パンチにすると、食らった相手を地面にたたきつけてしまうが、それはそれで相手にプレッシャーを与えられる。

ちなみに、前方ダッシュからでもこのコンボを狙える。ただし、最初の弱パンチをだすタイミングがちがうので注意。

連打キャンセルから

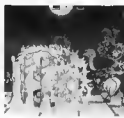
しゃがみ弱パンチ（連打） → しゃがみ弱キック → しゃがみ中キック → しゃがみ強キック

しゃがみ弱パンチは最大3ヒットするが、2ヒット以内に抑えたときに、このチェーンコンボは成立する。しゃがみ弱パンチを3ヒットさせた場合は、直接しゃがみ強キックへとつないでしまおう。余談だが、しゃがみ中パンチは連打キャンセルが効くので、しゃがみ中パンチ×2→しゃがみ強キックというコンボもある。

必殺技を単独でだすときは？

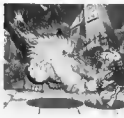
ビッグスノーは、弱でだすと強のスピードがかなり遅いので、跳び込まれても相打ちになるときがよくある。

ビッグタワーズは、攻撃判定の出現している時間が強弱で変化する。弱を使ってスキを少なくしたり、強で相手の反撃タイミングを狂わせたりしていこう。


◀相手が反撃してきても攻撃判定が残っていれば相打ちだ

ダッシュの使いかた

ジャンプ攻撃とはちがい、着地までの軌道がゆったりとした曲線をえがくので、弱パンチ→弱キック→強キックの4ヒットコンボが可能だ。また、ダッシュ中にレバーを後方に入力してすぐに攻撃をだすと、ガロンやフェリシアのようなショートダッシュ攻撃ができる。


◀ショートダッシュ攻撃からチェーンコンボにつなげ

ダマシのテクニック

ダッシュをショートダッシュに変えて攻撃すると、相手はすばやく立ちガードをしなければならない。そこで、ショートダッシュ強パンチなど、攻撃の動作に入った瞬間（攻撃判定がでる前）に着地してしまう技をだし、相手が立ちガードをしている間に下段攻撃をたたき込もう。ビッグブランチを使うのもいい。

相手の起き上がりにはしゃがみ弱キックを重ねる。弱キックは宙に浮いた一瞬、投げられ判定が消えるので、投げにきた相手は良らってくれるぞ（同じく宙に浮く立ち強キックは投げられてしまう）。


◀ショートダッシュ攻撃はレバーと同時に攻撃ボタン


▶宙に浮いているときは投げを回避することができる

スペシャルストックはこれに使おう

ESビッグタワーズは攻撃判定がすぐ出現するものの、空中ガードでも防がれてしまう。相手が飛び道具を撃ったときなどに使っていこう。ビッグフリーザーは攻撃判定の出現が遅いが、間合いを離して使えば跳び込まれることはないぞ。

ビッグアイスバーンはガード不可能技。キャンセルで使ったり、起き上がりに重ねるという方法がある。後方ダッシュで間合いを広げ、対空技に使ってもいい。

ガードキャンセルのテクニック

ビッグタイフーンは攻撃が横へ伸びていくので、成功すればヒットする可能性が非常に高い。コマンドは先に入れておいて、ガードしたあとにボタンを押そう。

カンタンなだしかた → ↓ ↘ ← + K



◀ESビッグタイフーンでもいいが、攻撃判定の出現が少し遅いので、当たらない可能性もでてくる

キャンセルする技・できる技

立ち中パンチにキャンセルをかけて、ビッグスノーで相手の体力をケズりとろう。何回かつづけていると、相手のガードが固くなってくるので、ビッグスノーをビッグアイスバーンに変える。そうすると、いつものようにガードを固めた相手が、氷の海に落ちてくれるぞ。


◀ガードが固い相手なら、よくつり橋がつくれる

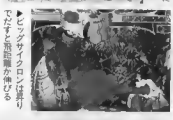
反撃を受けにくくする方法

立ち中パンチにキャンセルをかけてビッグスノーを撃つときは強を使う。相手の反応が一瞬でも遅れれば、まず絶対に回避されることはないぞ。

ビッグタワーズをケンセイに使うときも強が有効。相手がすぐ反応して反撃してきたら、勝手に食らってくれる場合がよくあるからだ。相手が慣れてしまったらフェイントで弱を使い、反撃してきたところに再度だしたり、ガードキャンセルでカウンターをキメよう。

ビッグサイクロンはしゃがまれているとヒットしないので、空中でだすこと。

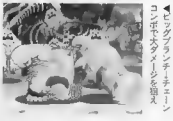

◀ビッグスノーは強以外だと跳ばれてしまうぞ


▶ビッグサイクロンは遠りでだすと跳ばれ離が伸びる

仕切り直しをしたいときは？

相手がガンガン攻めてくるなら、ガードキャンセルか、スキを見て相打ち覚悟のビッグタワーズを入力してみよう。

跳び込みが多い相手に対しては、トップクラスの投げ間合い（とくに必殺投げ）を活用。一発逆転でるビッグブランチで、着地した相手を食ってしまうのだ。


◀ビッグブランチ→チェーンコンボ→大ダメージを狙え

飛び道具を撃たれたときは？

ビッグタワーズはフォボスの弱プラズマビームさえも回避できる。攻撃をかねるならESで。入力はムズかしいが、強ビッグサイクロンを前方ジャンプと同時にだすと、画面端まで飛行して、飛び道具を連発する相手に有事をかけられる。攻撃が当たるワケではないのが欠点だが。


◀やっぱり、ビッグスノーで押し返すのが一番いいかも？

起き上がってからできることは？

移動中は無敵ではないため、移動起き上がりをすると、追いうちを食らう時間帯が伸びてしまう。相手が追いうちをしてこなかった場合だけ移動起き上がりを使うようにして、普段は一番速いニュートラルの起き上がりを使おう。

無敵必殺技がないので、相手の跳び込みなどはガードするしかないが、必殺投げの間合いが広いので、接近状態なら起き上がるときに投げを狙ってみよう。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!
サスカッチの弱点

サスカッチのダッシュ攻撃は、単発の場合、ガードしたあとに投げ返せるだけのスキがある。チェーンコンボを食らってしまうとツラくなるが、チャンスは逃さないようにし、投げ返しを試みよう。これが確実にできれば勝率は上がるぞ。

対空技はしゃがみ強パンチやビッグタワーズといった高性能なものが豊富にそろっているので、積極的な跳び込みはひかえ、地上戦をメインに闘うように心掛けよう。サスカッチは思ったより攻撃のリーチが短く、意外と有利に闘えるのだ。しゃがみ強キックを多用する相手なら、空振りをさそってそのスキに反撃するか、だしてくる場合いをおぼえて、タイミングよく跳び込もう。

ビッグタイフーン（ESのぞく）は多段ヒット技なうえ、立ち、しゃがみ両方でガードできるので、防御すればガードキャンセルの絶好の練習台と化すぞ。


▲ダッシュ攻撃は、この高さでガードできれば跳び込むことができるぞ

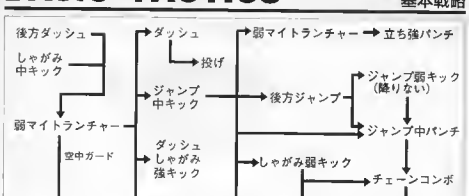
対戦攻略

フォボス

基本的のシーブはあるが、運打、入力ミス、連続した手足の攻撃といった足かせいかがいてくるため、私が最重視するのが、遠距離から効果的な基本戦術となる。しかし、空中戦は四角という、ジャンプの特性を活かせば、空中戦術展開で見栄えもいい。全体的機能は、せまくうくる強い能力なので、無計画性を捨てるところからはじめよう。



BASIC TACTICS 基本戦略



完全な一撃離脱キャラ。攻撃の起点は弱マイトランチャーで、当てたり、ケズったり、相手の目前で爆発させて行動を封じるのが有効な使い道だ。そして、ジャンプ攻撃と下段攻撃でガード方向を狂わせつつ、チェーンコンボをキメよう。

ジャンプ攻撃における上昇と下降の制御については、遠距離なら前方→前方、近距離なら後方→前方がベスト。下降中に攻撃するときは、ボタンを押してからレバーを下要素に入れよう。

確実に追いうちをしたい技

- 遠距離立ち弱キック　●近距離立ち強キック
- 遠距離立ち強キック　●しゃがみ強パンチ
- しゃがみ中パンチ（以上、空中ヒット時）
- 空中投げ　●必殺投げ
- ジェノサイドバルカン
- EXマイトランチャー
- ファイナルガーディアン（空中ヒット時）

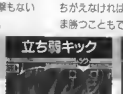
POTENTIAL 潜在能力

フォボスの基本技は、リーチが長い反面、スピードや判定に難点が多い。また、運打キャンセル可能な弱攻撃もないので、接近戦はさわめて不利だ。

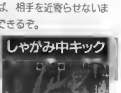
そのかわり、数種類の飛び道具を使うことができる。それぞれ使いどころをまちがえなければ、相手を近寄らせないまま勝つこともできる。

地上

立ち弱キックは、食らい判定のない先端だけを当てていく。密着時はしゃがみ弱キックに切り替えよう。しゃがみ中キックは、リーチが長く、必殺技キャンセルも可能。ここからの連係で間合いを確保するのだ。



▲攻撃判定の先端を当てるようにし、相手の攻撃をツブす



▲確実にマイトランチャーへつなげる練習をしておこう

対空

遠距離立ち強キックは、飛行タイプのダッシュも落とせて、ヒット後に追いうち可能。

遠距離立ち中パンチは、すぐに攻撃判定が出現するため、安定して使える。遠距離立ち強キックがダメなときに代用。



▲かなり早めの段階（先読み）が必要。ケンセイにも使える



▲安定した対空技。上へのリーチは立ち強キックと一緒

空中

正面、ジャンプ中キックだけでも闘える。空中制御で間合いを調整し、攻撃の先端だけを当てるように使おう。そのほか、ジャンプ強パンチはめくり狙い、ジャンプ中パンチは連続技の起点に利用できるぞ。



▲足先が下段に当たるようにすれば攻撃されにくい



▲相手の起き上がりや投げ抜けに使い、奇襲をかけよう

CHAIN COMBO チェーンコンボ

フォボスの基本技は、攻撃の出現は遅いかわりにリーチが長いので、何でもつながると言えばつながる。かなり遠い間合いからでも、弱→中→中→強のチェーンコンボにヒットするぞ。

ただし、近距離立ち中パンチ、近距離立ち中キックは複数ヒットするため、ボタンを押していく（キャンセルさせる）テンポがズレてしまう。また、遠距離立ち中パンチは、しゃがんだ相手には当たらない。これらをチェーンコンボに組み込むのはやめておこう。

中間距離

しゃがみ弱キック → しゃがみ強キック

弱攻撃からつながるチェーンの中でオススメはこれ。しゃがみ弱キックが当たる間合いなら、しゃがみ強キックも必ずヒットする。それよりも遠い間合いなら、立ち弱キック→遠距離立ち強キック、しゃがみ中パンチ（しゃがみ中キック）→遠距離立ち強パンチなどが有効。弱攻撃からつながらない基本技は、遠距離立ち強パンチのみ。

しゃがみ

しゃがみ弱キック → しゃがみ中パンチ → しゃがみ中キック → しゃがみ強パンチ

密接状態なら最初に弱パンチを加えたり、最後をしゃがみ強キックにして、2ヒット（以上）させることも可能だが、ここでは間合いにこだわらないものを優先した。

レバー方向を変える必要はあるが、最後を遠距離立ち強パンチにしたほうが、わずかながら多めのダメージを与えられる。確実にだせるならこちらを使おう。

跳び込み

ジャンプ中パンチ → ジャンプ中キック → しゃがみ弱キック → しゃがみ中キック → しおがみ強キック

ジャンプ中キックは先端しか攻撃判定がなく、密接時だと攻撃がスリ抜けてしまう。そこで、打点を気にしないジャンプ中パンチを使おう。地上でのチェーンコンボは、中間距離よりも遠い位置から当たるものなので、間合いさえ近ければ、中パンチ攻撃を選ぼうでもいい。めくりジャンプ強パンチからのチェーンも忘れずに。

多段攻撃から

近距離立ち中キック（2ヒット以上） → 近距離立ち強パンチ → 遠距離立ち強キック

相手の起き上がりに多段攻撃を重ねれば、投げ抜される危険性は少ない。2発目をしゃがみ強キックにすれば、しゃがんだ相手にもヒットする。しかし、この連係はガードされることが多く、しかも立ちガード可能なので、ガードキャンセルで返されやすい。いつもどおり、しゃがみ弱キックからのチェーンコンボのほうが無難かも。

必殺技を単独でだすときは？

とにかく使えるのがマイトランチャー。間合いを問わず、ケンセイとケズリに重宝する。相打ちOK（自分がダメージを受けても弾は消えない）なのも心強い。プラズマビームとジェノサイドバルカンは、相手の行動に対応して使うもので、単独使用は避けたほうがいい。



◀マイトランチャーの場合は、攻撃が当たったあとに撃ち込むと効果的

ダッシュの使いかた

ダッシュ攻撃（立ち弱しゃがみの基本技）は、間合いを大きく広げてから使うと効果的だ。なかでもオススメは、跳び込みをツブす立ち強キックと、立ちガードをツブすしゃがみ強キック。リーチはないが、攻撃のヒット後、すぐ行動可能になる立ち弱パンチも有効だ。

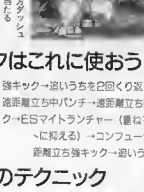


◀しゃがみ強キックは連続でだして2発目だけを当てる

ダマシのテクニック

マイトランチャーの爆炎には、いろいろな使い道がある。とくに、互いが画面端にいるようなら遠距離戦で、こちらのマイトランチャーに対し、相手が誤って跳び込んでくれればしめたもの。

相手がジャンプ攻撃をだせば、そのまま燃えるが、実際はアワてて空中ガードすることが多い。そこで、マイトランチャーの硬直が解けると同時に、前方ダッシュ立ち強キックを仕掛けよう。空中ガードで「浮いた」相手に、見ないで強キックがヒットするぞ。さらに、追いうちをかけることも可能だ。



◀マイトランチャーの爆炎を空中ガードした相手には

▶ほぼ確実に前方ダッシュ立ち強キックが当たる

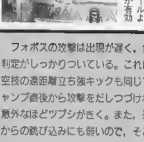
スペシャルストックはこれに使おう

とにかくコンフュージョナー。突進技への反撃、前方ダッシュ立ち弱パンチからの相打ち覚悟、しゃがみ中キックのキャンセルで使うと当たりやすい。

ヒット後の有効な選択は、遠距離立ち強キック→追いうちを2回くり返すか、遠距離立ち中パンチ→遠距離立ち強キック→ESマイトランチャー（量はL1～に抑える）→コンフュージョナー距離立ち強キック→追いうち。

ガードキャンセルのテクニック

リフレクトウォールは、空地とも使用可能で、攻撃の早期出現が特徴。相手が地上かつ画面端にいれば、そのままチェーンコンボにつなぐこともできる。



◀ダメージは低いが、ほぼ確実にヒットする。空中ガード後は、リフレクトウォールよりも中攻撃による反撃が有効

カンタンなたしかめ → ↓ ↘ ← + P

キャンセルする技・できる技

キャンセル可能な基本技で、多用したいのがしゃがみ中キック。もともとのリーチが長いので、弱マイトランチャーでキャンセルして間合いを確保できる。近場ならジェノサイドバルカンやコンフュージョナーで連続技も成立するが、慣れないとムズかしい。



◀この間合いなら、なんとかコンフュージョナーが当たる

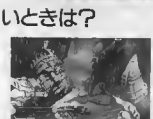
反撃を受けにくくする方法

プラズマビームは前後のスキが大きく、強以外は上からの攻撃に弱い。接近戦での使用は自殺行為だ。しかし、遠距離戦なら、弱で飛び道具を打ち消したり、中で前進や跳び込みにかわせたりする。ヒットすれば反撃されないので、ライトニングソードやチェンジイモータルのガード後など、確実に反撃できる状況も把握しておこう。

なお、ジャンプ強パンチは、下部の食らい判定がなくなるので、空中浮遊中に使用すれば、地上からの攻撃（ストレート系）を食らいにくくなる。



◀プラズマビーム後の硬直が解けると同時に、中でハンセイ



▶こんな攻撃なら、ジャンプ強パンチで回避できる

仕切り直しをしたいときは？

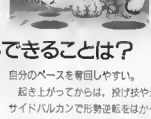
とにかく接近戦は不利なので、しゃがみキック系のチェーンコンボや、基本技→弱マイトランチャーで押し返そう。遠距離立ち弱キックで、相手の攻撃をツブしてもいい。跳び込みに対しては、打点を見切って投げ返すか、空中ガード後の反撃で対処しよう。



◀ダメージが溜まった状態で、立ち弱パンチでも押し返せる

飛び道具を撃たれたときは？

プラズマビームは、相手の飛び道具を打ち消して近よるので、同じタイプの飛び道具以外なら、後発でも勝てる。ただし、発射に時間がかかるので、垂直ジャンプ→空中停止でやりすごすか、前方ジャンプ（空中停止or前方空中ダッシュ）中キックで反撃したほうが安全かも。



◀極端に少ないが、強を撃たれたとすると、強に当たってしまうのも注意

起き上がってからできることは？

移動起き上がりをすると、早いタイミングで食らい判定がなくなる（トゥヴァンのブレスオブデスとレイレイの天雷破には当たってしまうが）。移動方向はどちらでもいいが、相手から離れたほうが、自分のペースを奪回しやすい。

起き上がってからは、投げ技やジェノサイドバルカンで形勢逆転をはかってもいいが、基本的にガードを固め、間合いが離れるのを待つのが無難。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!
フォボスの弱点

フォボスの攻撃は出現が遅く、食らい判定がしっかりついている。これは、対空技の遠距離立ち強キックも同じで、ジャンプ直後から攻撃をだしつづければ、意外なほどツブシができく。また、近距離からの跳び込みにも弱いので、そこからコンビネーションを狙おう。

接近戦におけるフォボスの反撃手段は、弱攻撃からのチェーンコンボか、ガードキャンセルしかない。単発、チェーンコンボを問わず、立ちガード不能な攻撃を主体にすれば、相手の自傷（ユカニス）を誘うことができる。

あとは、ジャンプ攻撃に対するガード、チェーンコンボに対するガードキャンセルを的確に行なえればいい。ジャンプ攻撃のガード後に跳び込んで弱攻撃をかけたり、相手のジャンプを想定して立ちパンチ（ストレート系）を遠距にからめるのも手だ。



▲オートガードを使えば、コンフュージョナーによる永久コンボから逃れることもできる

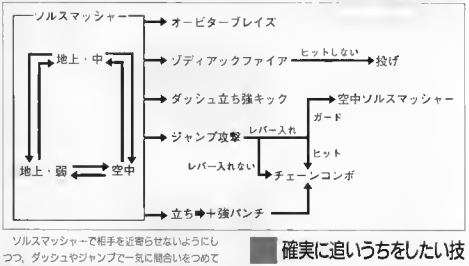
対戦攻略

パイロン



いろいろな角度に撃ちわけられる飛び道具をもって、相手の接近を許さないようにする戦い方ができる。また、前後の移動が速いため、突進技も簡単に回避されてしまうので、相手のリーチの外から攻撃することも可能。この2つの戦法をミックスして、間合いを測りながら、意表をついた攻撃をしかけていこう。起伏に富んだ戦法を体得しよう。

BASIC TACTICS 基本戦略



ソルスマッシャーで相手を近寄らせないようにしつつ、ダッシュやジャンプで一気に間合いをつめて攻撃する。1発当てたら、再びソルスマッシャーで間合いを確保し、～撃離脱をくり返そう。もしも、相手が追いかけてくるようなら、地上戦では立ち強キック、跳び込みにはしゃがみ強パンチで対応していく。全体的に突進系の技が多いので、相手の目の前で闘っていると、ガードされた場合に攻撃がめり込んでしまい、反撃を受けやすくなる点に注意。

確実に追いうちをしたい技

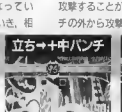
- しゃがみ強キック
- 通常投げ
- 空中投げ
- ゾディアックファイア
- EXソルスマッシャー（地上&空中）
- オービタープレイズ
- コスモディスラプション

POTENTIAL 潜在能力

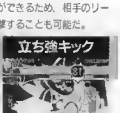
立ち強キックは、相手の下段攻撃を避けつつ攻撃することができ、立ち中キックは下段ガード不可能な技になっている。これらを要所要所に使っていき、相手を混乱させよう。また、パンチ系の技ならば、レバー＋ボタンで移動しながら攻撃することができるため、相手のリーチの外から攻撃することも可能だ。

地上

立ち➡＋中パンチでのケンセイと立ち強キックを組み合わせて攻める。攻撃判定の広い立ち➡＋強パンチを使う場合は、ヒットしてもチェーンでつなぎスキをなくす。相手の裏にくぐれでは、立ち中キックも使おう。



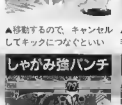
▲移動するので、キャンセルしてキックにつなぐといい



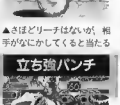
▲さほどリーチはないが、相手がなにかしてくると当たる

対空

地上戦では、相手の下段攻撃がスリ抜けてくるのでイマイチ使えないしゃがみ強パンチだが、跳び込みに対しては一番信頼できる。立ち強パンチは攻撃判定が真上にしか伸びないので、使いどころがむずかしい。



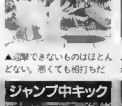
▲通常できないものはほとんどない、悪くても相打ちだ



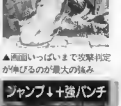
▲画面いっぱいまで攻撃判定が伸びるのが最大の強み

空中

空中戦でも対地上攻撃でも、ジャンプ中キックが有効。ジャンプパンチ系攻撃はレバーを下に入れながらだすと、バックジャンプからでも相手方向に降りられるので、逃げると見せかけて攻撃に転じることができる。



▲横へのリーチもあるので、意外と相手に当たるぞ



▲相手をダマすならコレ、レバーなしならめくりに使える

CHAIN COMBO チェーンコンボ

立ちパンチ攻撃は、レバーを入れておくと相手方向へ移動していくので、攻撃幅が伸びる。この移動を利用して、離れた間合いからチェーンコンボを決めよう。ただし、近距離でガードされた場合は反撃を食らってしまうため、レバーを入れるかどうかはそのときの間合いによって判断しなくてはならない。

レバー操作が面倒なら、当たる当たらないにかかわらず、とにかくチェーンでキック系につなごう。そうすれば移動をストップさせることができるぞ。

中間距離

立ち➡＋中パンチ → しゃがみ中キック → 立ち➡＋強パンチ → 立ち強キック

リーチのある立ち中パンチをケンセイに使い、そこからいろいろと変化させる。最後にある立ち強キックは、ガードされた場合に移動をストップさせるためのもので、ヒットさせるのが目的ではない。移動攻撃で終わるようなチェーンコンボは超まないようにすることが重要。ちなみに、立ち中キックはチェーンには使えない技だ。

しゃがみ

しゃがみ弱パンチ → しゃがみ弱キック → 立ち➡＋中パンチ → しゃがみ中キック → 立ち➡＋強パンチ → しゃがみ強キック

ジャンプ強パンチでめくったときなどに使う。最後のしゃがみ強キックを無理に入れずに、立ち➡＋強パンチを当てつづけると、間合いが開かずに終了する。食らった相手はダウンしないため反撃してくる可能性が高く、そこに、移動しながら攻撃ができる立ち➡＋弱パンチを当てて、再度同じチェーンにつなごう。

跳び込み

ジャンプ弱キック → ジャンプ↓＋弱パンチ → ジャンプ↓＋強パンチ → しゃがみ弱キック → しゃがみ中キック → 立ち➡＋中パンチ → 立ち➡＋強パンチ

立ち技で迎撃しようとした相手になら、空中で3段までつながる。最初のジャンプ弱キックはジャンプ頂点にだし、打点を高くしよう。密着はできないので、上記のチェーンコンボにはつながらない。空中コンボがむずかしいなら、ジャンプ強キックから狙うとラクだ。

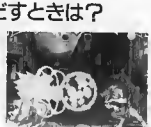
連打キャンセルから

しゃがみ弱キック → しゃがみ弱キック（連打） → 立ち➡＋中パンチ → しゃがみ中キック → 立ち➡＋強パンチ → しゃがみ強キック

しゃがみ弱キックは最大3ヒットするが、このチェーンコンボはヒットで止めたときに成立する。3ヒットさせた場合は、しゃがみ中キックが当たらないので避けておこう。ちなみに、最後のしゃがみ強キックは、相手キャラによっては届かない場合がある。無理せず立ち強パンチを最後まで当てたほうが無難。

必殺技を単独でだすときは？

一般的に飛び道具は硬直が長く、狙われやすいのだが、ソルスマッシャーの場合は上下に撃ちわけられるし、弾を射出したときの反動で少し間合いが広がるので、それほど危険になることはない。中間距離では跳ばれても大丈夫なように中を、遠距離では弱をメインに使おう。


◀この間合いなら、中ソルスマッシャーを撃て

ダッシュの使いかた

ダッシュは地面から少し浮いて移動するため、相手のだした下段攻撃を避けながら近づくことができる。ただし、途中で攻撃をだすと、足が地面についてしまうので注意。オススメの攻撃はダッシュしゃがみ強キック。スライディングの距離を伸ばすこともできるぞ。


◀しゃがみ強キックを狙っている相手には立ち強キックに

ダマシのテクニック

ソディアックファイアは高速移動して攻撃する突進技だが、移動距離が短く、すぐに停止させることができる。これを利用し、ヒットさせずに目の前に止まると、相手はガードしたまま。そこを必殺技だで捕まえてしまおう。

コスモディスラプションをだしたとき、自分は攻撃が優先しているうちに動けるようになるので、相手のガード中を攻撃することが可能だ。立ちガードしているならダッシュしゃがみ強キック。しゃがみガードしているならダッシュ立ち中キック→しゃがみ強キックがヒットするぞ。


◀この間合いならボソディアックファイアを使え


▶コスモディスラプションの爆風にまぎれて攻撃だ

スペシャルストックはこれに使おう

移動速度が増したE3版のソディアックファイアとオービタープレイズを使うと、相手が迎撃体勢をとる前に攻撃することができる。当然ヒット回数も増えるので与えるダメージも大きい。ケズリ回数もそのぶん増えていて、それぞれ15回、19回（対アナカリス）となる。一見ケズリまくれば強そうに見えるが、ガードキャンセルされる可能性も高くなるので、残り体力を見て使うように。

ガードキャンセルのテクニック

コマンド中にガード方向が入っていないので、先にコマンドを入力してから、すぐにガードするようにして、そのあとにボタンを押すのが好ましい。

カンタンな だしかた →↓↘←+P


◀ソディアックファイアは攻撃判定が大きく、さらに移動するので、だいたいが相手に当たるだろうがいい

キャンセルする技・できる技

しゃがみ中パンチor中キックにキャンセルをかけて、読び上がった相手にも当たるように中ソルスマッシャーを撃つのが基本。また、立ち中キックは攻撃判定が出現する前ならでざわキャンセルできるので、一瞬躊りを見せてオドシておいてからソルスマッシャーにつなごう。


◀ここまでならキャンセルがかかる。ダッシュ中も可

反撃を受けにくくする方法

立ち→+パンチ系は間合いを考えてださないと、ガードされたときに反撃を受けてしまう。近距離で使ってしまった場合は、チェーンコンボで移動を止めるようにして、反撃させないようにすること。

読び込みの滞空時間を短くすることができるジャンプ↓+パンチは、ガードされると後方に跳ね返る。そこで、相手の反撃がくる前に空中ソルスマッシャーを撃とう。また、レバーを入れないジャンプ↓+パンチ系は、ガードされてもそのまま着地するので、両者を使いわければ相手の反撃を抑えられるぞ。


◀立ち→+強パンチはガードキャンセルされやすい


▶ジャンプ↓+パンチは跳ね返りを狙われる

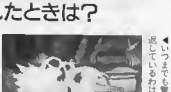
仕切り直しをしたいときは？

ギャラクシートリップは無敵ではないのでイマイチ使えない。そこで、スキを見つけて後方ジャンプし、ソルスマッシャーかオービタープレイズで間合いをはけよう。このときEG空中ソルスマッシャーを撃てば、たとえヒットしなくても、火柱が相手の行く手をはばんでくれるぞ。


◀火柱は空中ガード不可能なのでうやって近寄れない

飛び道具を撃たれたときは？

弱ソルスマッシャーで撃ち返すと、残った弾がゆっくり相手方向に進んでいくので、そのあとの展開がラクになる。もし間に合いそうもないときは、空中ソルスマッシャーに切り替えよう。空中で飛び道具を撃つキラうには、ギャラクシートリップで背後に回って攻撃だ。


◀いつまでも撃ち返しとくり返しているわけにはいかない

起き上がってからできることは？

レバーをニュートラルにして起き上がるよりも、移動起き上がりをしたほうが無敵状態になるのが早く、追いうちを食らいにくくすることができる。攻められた場合は、無敵必殺技がないので、素直にガードをかためるのが無難。

相手の行動したいだが、移動起き上がりで近寄り、ブラネットバーニングを試すのもいい。まちがってもギャラクシートリップで逃げようなどと思わないこと。

敵にまわしたときはココを攻めろ!!
パイロンの弱点

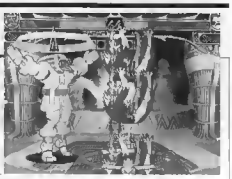
ギャラクシートリップは無防備な状態が存在するので、消える前にたたく。もしくは、どこに出現するのでもタイミングは同じだから、それに合わせてジャンプ攻撃をする。ソディアックファイアは、かなり早くから攻撃判定が消えているので、アセらなければなんともない。オービタープレイズは空中ガードして反撃するか、そのまま着地して投げればOK。

各キャラごとに対応法がちがうのは、ソルスマッシャーだ。たとえばビクトルの場合は、弱ジャイロクラッシュで消しつつ、スペシャルストックをためていき、EG ギガハンマーで落とす戦法がとれる。全体的に言えることは、無理に接近する必要はなく、相手が一つの戦法に固執するようだったら、こちらも同じ対応をして、相手の攻撃が変化するのを待てばいいということ。不用意に攻めていったのでは、パイロンの思うツボだぞ。


▲ソルスマッシャーしか撃ってこない相手なら楽勝なのだが、実戦ではそうはいかない

連続技研究委員会

「ハンター」ならではの多彩な連続技を考えてみる



委員長であるあるある。今回の「連続技研究委員会（略称：連研）」は4ページなので、キャラ別の連続技紹介はなしである。これはすまぬまぬまぬね。

さて、「ハンター」のシステムではどんな連続技ができるのか、どのような制約があるのか、そのあたりをページの許すかぎり追りさげていく。なお、対CPU戦や対2P戦ですでに紹介してあるチェーンコンボを使った連続技は、基本的に除外しているということを先に言っておこう。ではまいるいるいる。

チェーンコンボの影に隠れた必殺技がらみの連続技

「ジャンプの基本技→地上の基本技→キャンセルで必殺技」という連続技の流れは、対戦格闘ゲームにおける定番だが、「ハンター」には当てはまらない。「チェーンコンボ」の存在が、連続技に必殺技を使うことを無用としているのだ。

攻撃力は減らされるものの、使う技の選択とボタンを押すタイミングさえミスらなければ、比較的簡単に多彩な連続技をだせるチェーンコンボ。それに対して、制約が多く（キャンセルの○×、チェーンコンボや連打キャンセル中は使用不可など）、だしても必ず当たるとはかぎらない必殺技がらみの連続技。どちらが使いやすく、そして有効かは明らかだろう。

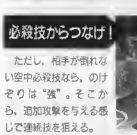
ジャンプ攻撃から連続技を狙うことがムズかしいのも問題だ。ジャンプの基本技のヒット効果はすべて"弱のけぞり"に統一されていて、相手はすぐ立ち直ってしまう。連続技を狙うなら、できるかぎり低空で攻撃を当てて、着地と同時につぎの技をだす必要がある。それだけ失敗する確率も高いので、リスクの少ないチェーンコンボへつなぐのは当然だろう。連続技で気絶を狙えないのも、原理として大技を狙う必要性を低くしている。

そこで、ヒネクレ者の当委員会は「対戦に組み込めるような低リスクのもの、もしくは比較的簡単に大ダメージを与えられる必殺技がらみの連続技」をいくつか紹介しよう。チェーンコンボがらみの連続技は、対2P戦を参考にしてほしい。



ジャンプ攻撃からだと

ジャンプ攻撃を食らった相手ののけぞり時間は、弱の基本技を当てたときと同じ、という短さ。簡単には連続技を狙えない。



必殺技からつなげ！

ただし、相手が慣れない空中必殺技から、のけぞりは"強"。そこから、追加攻撃を与える感じで連続技を狙える。



対CPU戦，対2P戦未掲載の「必殺技をからめたおもな連続技」

キャラ名		解説
トノヴァン	前方ダッシュしゃがみ中Ⓚ（キャンセル）→ 弱キルシュレット（刀を引きもどす）→ 立ち中Ⓟ / 立ち→＋強Ⓚ 立ち中Ⓟ → 弱キルシュレット（刀を引きもどす） 弱キルシュレット（刀を引きもどす）（もどってくるときに相手にヒットしたら）→ 立ち→＋強Ⓚ or しゃがみ強Ⓚ	地面に刺した剣のそばへ相手がきた場合に狙える。必殺技キャンセル可能の前方ダッシュしゃがみ中Ⓚ（→＋のあと、↘＋中Ⓚ）から弱Ⓟ/Ⓚ同時押しで剣を飛ばそう。剣がヒットしたあと、相手との距離が近ければ追加で攻撃を当てることも可能。
レイレイ	強・贈器砲（ES返贈器）→ 前方ダッシュ→しゃがみ弱Ⓚからチェーンコンボへ / 前方ジャンプ強Ⓟ 弱・旋風舞 →（Ⓚを押して強弾中断）→ 空中だったら（降下中に）ジャンプ強Ⓟ / しゃがみ弱Ⓚからチェーンコンボへ	しゃがみガード不可の強・贈器砲を投げて、相手の立ちガードを誘う基本的な戦法。姿の消える前方ダッシュで、相手の背後にまわるのも有効だ。返贈器の普及は、背の高いキャラには立ちガード不可なのでガード方向の混乱に使えるぞ。旋風舞はスキの大きい技だが、当たれば強制離脱からの連係が狙える。
デミトリ	ESバットスピン → 遠距離立ち中or強Ⓟ	ESバットスピンが直撃したら、中か強Ⓟを連打してみよう。着地後に追加で当てることが可能だ（ギリギリ間に合う）。
ガロン	前方ジャンプ強Ⓟ →（キャンセル）立ち中Ⓚ → ES対空ビーストキャノン → 方向転換（→方向）→ 方向転換（→方向 or ←方向） → しゃがみ弱Ⓚ → 弱クライムレイザー	彩の薄いES ビーストキャノンも、3ヒットさせれば大ダメージを与えられる。ミラージュボディ→前方ジャンプ弱Ⓟ・（着地前に）強Ⓟ……とつなげば、より強力な連続技となるぞ。
ザベル	スカルスティング（ES も可）→ しゃがみ中Ⓚ（キャンセル）→ デスボルテージ	デスボルテージ（→↘↓↙←）の入力中に中Ⓚをだすのが理想的。最後の技はイービルスクリームを使うことも可能だ。
アナカリス	言霊返し（気絶期器、ポイゾンプレスなど、相手を気絶状態にできるもの）→ 前方ダッシュ →（ダッシュ中に）立ち弱Ⓟ or 強Ⓚ（相手の目前で止まって）立ち弱Ⓟ からチェーンコンボへ / ESコブラブロー / ファラオマジック or 奈落の穴	通常は連続技に組み込めないファラオマジックと奈落の穴だが、気絶効果のある飛び道具を言霊返しで吸い込み、吐きだして相手にヒットさせた直後なら可能だ。なお、レイレイの気絶贈器を吸い込むと、事実上の永久コンボさえも可能に……。
ビシャモン	前方ジャンプ弱or中Ⓚ → しゃがみ中Ⓟ（キャンセル）→ ES居合い斬り（下段）（下段かち溜き）	ビシャモン最多の11ヒット連続技。ジャンプと同時にレバーを↙に入れておき、居合い斬りのタメをつくっておこう。

「めくり」からの連続技

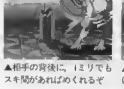
対戦格闘ゲーム独特の技術「めくり」。おもに、前方ジャンプで相手を跳び越えた瞬間に攻撃を当てることをいう。『ハンター』でもめくりジャンプ攻撃は可能だが、ジャンプの基本技はのけぞり時間が短いというシステム上、ジャンプ攻撃の打点が高くなりがちな「めくり」から地上攻撃へつなげるのは非常にムズかしい。それでも、いくつか紹介してみよう。

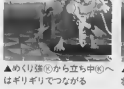
フェリシア（ヘルブリーズ36発）

キマる相手：レイレイ、ガロン、ザベル、オルバス、サスカッチ

相手が画面端スレスレにいる（少しだけ背後にスキ間がある）場合のみ成立する超限定連続技。めくりジャンプ中Pからだと、フェリシアにもキマる。ブリーズヘルブリーはダッシングフラッシュで代用可能で、これなら画面中央でもOK。レイレイ、ガロン、サスカッチにキマる。

めくりジャンプ強K → 近距離立ち中K → ブリーズヘルブリー（34HIT）


▲相手の背後に、ミリでもスキ間があればめくれるぞ


▲めくり強Kから立ち中Kへはギリギリでつながる


▲自分が画面端で相手と密着状態なら、地上で35発が可能

めくりジャンプ攻撃から狙えるおもな連続技

キャラ名	おもな連続技の組み合わせ	解説
デミトリ	めくりジャンプ弱K →（着地前に）中K →立ち弱Kからチェーンコンボへ →デモンクレイドル（ESも可）	背の低い相手には、2段目の中Kを強Pに変えることも可能。デモンクレイドルの前に立ち弱Kを1発はさんでもいい。
ガロン	ミラージュボディー →めくりジャンプ中P →しゃがみ弱P →近距離立ち中P →近距離立ち強P →めくりジャンプ弱K →立ち弱Pからチェーンコンボへ	最初の連続技は、狙らしくすべて"嫌がった"で構成してあります。よく味わってお召しあがりください。下は2以上のコンボが可能。立ち弱P・しゃがみ弱K→立ち中P…とつなごう。
ビクトル	めくりジャンプ強P →立ち弱P →立ち弱K →立ち中P →電撃立ち中K →立ち強K	最後の立ち強Kは、電撃立ち強Pにすると確実。さらに立ち弱をしゃがみ弱K×3にすると、対レイレイ専用究極コンボへ。
サスカッチ	めくりジャンプor前方ダッシュ強K（2HIT）→しゃがみ弱Pからチェーンコンボへ	サスカッチはジャンプ強Kで、簡単にめくりが狙える。

「残し」のテクニック

空中へ吹き飛んだ相手に何発も攻撃がヒットすることを、本書では「空中連続ヒット」と呼んでいる。普通、この空中連続ヒットする技を当てたあとは、相手の食らい判定が消滅して（無敵状態になる）地面に落ちるまで何の攻撃も当てられなくなる。ところが、中途半端な回数だけ当てた場合にかぎり、食らい判定を残したまま落ちてくるときがあり、このときは別の攻撃を当てることが可能だ。これを意図的に行なうことを、本書では「残し」と言う。

前作にも「残し」はあり、しかも「相手が地面に落ちた瞬間」まで残せた。これが『ハンター』では「相手が地面に落ちる直前」、もしくは「落下しはじめたとき」までと効果がかなり切えられている。また、「残せる」限界ヒット数もはっきりと設定された。

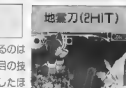
なお、「残せる」技から「残せる」技へつないだ場合、そのたびに限界ヒット数が計算しなおされるので、理論上はそれをくり返せば永久コンボが可能だが、実際にそれを行なうことはできない。また、技によっては最初に当てた技の限界ヒット数以上残せないものもある。たとえば、ザベルでジャンプ強K→立ち強K→ワンプ強Kと当てると、その時点で相手の食らい判定が消えてしまうのだ。

レイレイダブル地雷刀

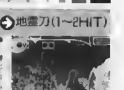
キマる相手：全員

「残せる」技をつなげるのはこれが限界らしい。三つ目の技は、天雷破や気絶暗器にしたほうが実用的だろう。ほかの実用例では、跳んできた相手をザベルが立ち強Kを早めに出して迎撃→デスボルテージがある。

地雷刀（2HIT） → 前方ジャンプ強P（2HIT） → 地雷刀（1～2HIT）


▲画面端の相手に地雷刀の4発目と5発目を当てる


▲一歩遅んで前方ジャンプ、相手の足に強Pを当てる


▲強Pが2発当たっていれば2つ目の地雷刀が2HITで必ず当たる


▲攻撃判定のつづくかぎり何発でも空中連続ヒットする技は、基本的に残せないようだ

おもな「残せる」技とその限界ヒット数

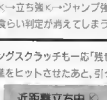
残せるHIT数	技名
1発まで	ジャンプ強K（サスカッチ）、ビーストキャノン
2発まで	ジャンプ強P（レイレイ）、鏡星黒、ミリオンフリッカー、ドラゴンキャノン、立ち強K（ザベル）、ジャンプ強K（ザベル）、シェルキック（モリガン）、ファイナルガーディアン
4発まで	地雷刀、ESオービタープレイズ、コスモディスラプション

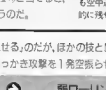
フェリシア（残し4段＋めくり1段）

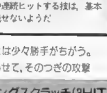
キマる相手：レイレイ（"距離よりも少し離れること"）、フェリシア

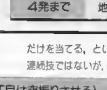
ローリングスクラッチも一応「残せる」のだが、ほかの技とは少々勝手がちがう。最初の突進をヒットさせたあと、引っかき攻撃を1発空振らせて、そのつづきの攻撃だけを当てる、という芸当が必要なのだ。最後のダッシングフラッシュは純粋な連続技ではないが、めくり状態なので相手はガード方向を逆にしないと防げない。

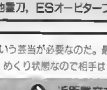
近距離立ち中K → 弱ローリングスクラッチ（2HIT目は空振りさせる） → 近距離立ち強K → めくりダッシングフラッシュ（11HIT）

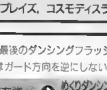

▲画面端の相手に密着、立ち中Kにキャンセルをかけ


▲弱スクラッチ。これより低空で当たったら失敗


▲すぐにPを1回入力、この引っかきを空振らせよう

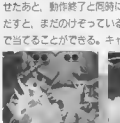

▲そのつづきの引っかきが当たると相手は吹き飛ぶが


▲食らい判定が「残って」いるので立ち強Kが当たる


▲直後にダッシングフラッシュ、めくり状態になるぞ

「目押し」のテクニック

「攻撃後の硬直が短い技」をヒットさせたあと、動作終了と同時につぎの技をだすと、まだのけぞっている相手に連続で当てることができる。キャンセルを使用しない純粋な連続技で、ダッシュ攻撃からでも狙えるのがメリット。ただし、技をつなぐタイミングが非常にシビアで、可能な組み合わせもかぎられている。



◀攻撃後の硬直が短い技。攻撃のでるのが遅い技、絶対ガードされる技など、単位の違いが必要な高等技術。

「目押し」でつなげられるおもな技

キャラ名	おもな技	左の技からつなげられる技
アナカリス	(前方ダッシュ) 立ち弱Ⓟ or Ⓚ	地上の弱攻撃すべて、しゃがみ中Ⓟ
フェリシア	近距離立ち弱Ⓟ	地上の弱攻撃すべて、しゃがみ中Ⓚ
ビシャモン	(前方ダッシュ) 中Ⓚ	立ち→＋弱Ⓟをのぞいた地上の弱攻撃
バイロン	(前方ダッシュ) 中Ⓚ	立ち→＋弱Ⓟをのぞいた地上の弱攻撃
ガロン	(ミラージュステップ後)中Ⓚ 立ち弱Ⓟ	地上の弱攻撃すべて、立ち中Ⓚ

オルバス(レイジー+ES技)

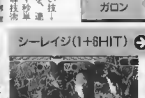
キマる相手：全員

最後以外はいっさいキャンセルを使用しない、非常に高難度の「目押し」連続技。前方ダッシュ中Ⓚから立ち弱Ⓟへつなぎ、そこからチェーンコンボへ持ち込むという方向もある。

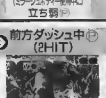


▲画面端近くで、お互いがこの位置にいるときがもっとも確実にキメられる

シーレイジ(1+8HIT) ➔ 前方ダッシュ中Ⓚ(2HIT) ➔ 立ち中Ⓚ ➔ ESスクリューブレッド(8HIT)



▲シーレイジは、食らってダウンした相手を起こして追いうちする



▲のけぞり状態の相手へ前方ダッシュ攻撃



▲中Ⓚから中Ⓚへは究極にキリギリでつながる



▲チェーンではないので必殺技キャンセルが可能

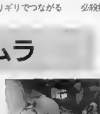
「のけぞり」のキャラ差と入る入らないのムラ

下の表は、キャラごとの「のけぞりポーズ中の連続技の受けやすさ」を表わしたものだ。受けやすいキャラは、当然その部位（上半身か下半身か）への連続技を通常より多く受ける、というコト。

表ほどのけぞりの上段下段を区別していないが、上段ののけぞりは「下段より上半身への攻撃を受けにくい」程度の変化しかないので、ひとつにまとめてある。

なお、その右の「めくりの受けやすさ」は、読んで字のごとしだ。

ただし、つねにデータどおりの結果になるとはかぎらない。同じ相手に密着して同じ連続技を当てていると、なぜかキマるときとキマらない（攻撃が届かずに空振る）ときがあるからだ。原因は、攻撃を当てたときの反動が均一ではなく、微妙にムラがでるためだろう。



◀ビシャモンでザベル相手にしゃがみ中Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓚを当てるとつねにしゃがみ状態から最速になる

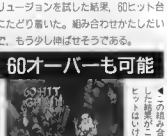
キャラ名	連続技の受けやすさ	めくりの受けやすさ
ドノヴァン	上半身は普通、下半身は受けやすい	普通
レイレイ	上半身は非常に受けやすく、下半身は非常に受けにくい	普通
デミトリ	上半身も下半身も受けにくい	普通
ガロン	上半身も下半身も受けやすい	やや受けやすい
ピクトル	上半身も下半身も普通	受けやすい
ザベル	上半身も下半身もやや受けにくい	やや受けにくい
モリガン	下半身は普通、上半身は受けにくい	受けにくい
アナカリス	上半身も下半身もやや受けにくい	普通
フェリシア	上半身は普通、下半身はやや受けやすい	受けにくい
ビシャモン	上半身も下半身も受けやすい	やや受けやすい
オルバス	上半身も下半身も普通	やや受けやすい
サスカッチ	上半身も下半身も受けやすい	やや受けやすい
フォボス	上半身も下半身も受けにくい	普通
バイロン	上半身も下半身も普通	普通

コンボ数はどこまで伸びるのか

「ハンター」のシステムでコンボ数をどこまで伸ばせるか。モリガンでピクトルとアナカリスに対して、アストラルヴィジョン→ロバルキリーターン→しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→ダークネスイリュージョンを試した結果、60ヒット台にたどり着いた。組み合わせかたしだいで、もう少し伸ばせそうである。

モリガン（最多に挑戦）



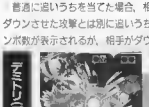


◀この組み合わせで計測した結果がこれ。あとヒット1はいりそうだ

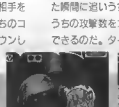
追いうち攻撃をコンボ数に加える

普通に追いうちを当てた場合、相手をダウンさせた攻撃とは別に追いうちのコンボ数が表示されるが、相手がダウンした瞬間に追いうち攻撃を当てると、追いうちの攻撃数をコンボ数に加えることができるのだ。タイミングはシビアだぞ。

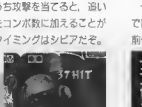
デミトリ（ブラスト+ES技）



▲デモンブラストはピクトルに対してのみ31発当たる



▲早めに追いうちを入力、ダウンと同時に当てると

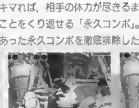


▲ブラスト31＋ES追いうち6＝37ヒットコンボの完成

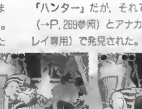
永久コンボ

一度キマれば、相手の体力が尽きるまで同じことをくり返せる「永久コンボ」。前作にあった永久コンボを徹底排除した「ハンター」だが、それでもフォボス（➔P.269参照）とアナカリス（対レイレイ専用）で発見された。

アナカリス（永久暗器）



▲気絶時間を計測しながら何いこみ、強でせきだす



▲強Ⓟ→強Ⓚのチェーンコンボを当てて時間をかせぐ



▲落ちてきた瞬間がヒットしてまた気絶。くり返し

究極連続技

ドノヴァン（モータル9段&ES28段）

Ⓐ キマる相手：ドノヴァン、ビクトル、ビシャモン、サスカッチ
Ⓑ キマる相手：レイレイ

最後は、究極の連続技をいくつか紹介しよう。与えるダメージ量は、写真の体力ゲージを参考にしてほしい。なお、ヤラレ役には耐久力の高いビクトルを採用した。

まずはドノヴァン。状況が非常に限定されているうえ、入力もシビアだ。3段目のキルシュレットがカナメで、ここでBヒットしてはダメ。かならず1～2ヒットで、しかも相手をこちらに引き寄せる（刺が相手の背中にカスれば可能）必要があるのだ。Bは対レイレイ専用。最後のESイフリートを立ち→＋強Ⓒにすれば、ガロン、ビシャモン、サスカッチにもキメられる。



▲まずは刺を強で飛す（右端がオススメ）。自分、相手、刺の位置は写真を参考のこと

▲一瞬前進したあと上記のチェーンを当てて、すぐにチェンジイモータルを入力

▲もどってきた刺がヒットし、相手はこちらに引き寄せられる

▲強Ⓒに強制キャンセルをかけるのがポイント

▲こちらは対レイレイ専用。その場でしゃがみ、上記のチェーンを当てたところに

▲もどってきた刺が当たり、相手を引き寄せる

▲一瞬でも入力が遅いとこの中Kはヒットしない

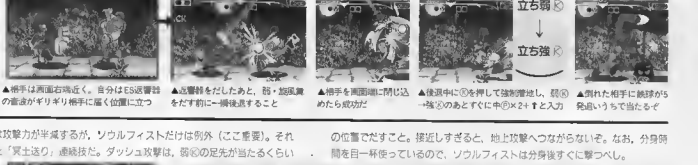
▲キャンセルをかけてだす。Ⓒ連打もお忘れなく

▲レイレイにのみ当たる。最大でHITするぞ

レイレイ（天雷破25＋5段）

これも状況がシビアだ。返雷破のあと行動可能になる瞬間に↓↘→＋弱Ⓟと入力して、後退しつつ旋風舞をだそう。旋風舞はⒸ連打で攻撃速度を目一杯上げて、後退しはじめたらKを押して着地。チェーンコンボは天雷破のコマンドを活用しよう。天雷破のあとES追いうちも追加すると、なんと真上行きが確定するぞ。

キマる相手：全員



▲相手は画面右端近く。自分はES返雷器の雷波がギリギリ相手に届く位置に立つ

▲返雷器をだしたあと、弱・旋風舞をだす前に一瞬後退すること

▲相手を画面端に閉じ込めたら成功だ

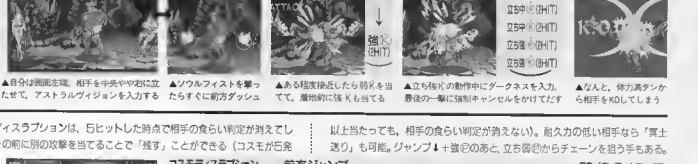
▲後退中にⓅを押して強制着地し、弱Ⓟ→強Ⓒのあとすぐに中Ⓟ×2＋↑と入力

▲倒れた相手に跳ぼうが発追いうちで当たるぞ

モリガン（ダークネス40段）

分身中は攻撃力が半減するが、ソウルフィストだけは例外（ここ重要）。それを利用した「冥土送り」連続技だ。ダッシュ攻撃は、弱Ⓚの足先が当たるくらい の位置でだすこと。接近しすぎると、地上攻撃へつながらないぞ。なお、分身時間を目一杯使っているので、ソウルフィストは分身後すぐに撃つべし。

キマる相手：全員



▲自分は画面左端、相手を中央やや右にだたせて、アストラルヴィジョンを入力する

▲ソウルフィストを撃ったらすぐに前方ダッシュ

▲ある程度接近したら弱Kを当てて、着地前に強Kも当てる

▲立ち強Kの動作中にダークネスを入力。最後の一撃に強制キャンセルをかけてだす

▲なんと、体力満タンから相手をKOしてしまう

バイロン（コスモ14段）

コスモディスラプションは、5ヒットした時点で相手の食らい判定が消えてしまうが、その前に別の攻撃を当てることで「残す」ことができる（コスモが5発以上当たっても、相手の食らい判定が消えない）。耐久力の低い相手なら「冥土送り」も可能。ジャンプ↓＋強Ⓟのあと、立ち弱Ⓟからチェーンを狙う手もある。

キマる相手：全員



▲相手がコスモ（オリオン座）の下真ん中に立つように、自分の位置を調整する

▲オリオン座をだしたら、レバーは↙に入れておく

▲ジャンプ弱Ⓟが当たった直後すぐに↓＋強Ⓟへ

▲空中コンボで2発当てたら着地と同時に中Ⓟ

▲爆発で見にくいが、中Ⓟにキャンセルをかけてだす

▲ESソディアック～。相手の残り体力に注目

ヴァンパイア ハンター攻略用語事典

・・・【あ行】・・・

【相打ち】 攻撃が同時にブツかり、どちらもダメージを受けること。

【足払い】 しゃがみ状態から使用した、キック攻撃の総称。

【ES技】 スペシャルストックを1回ぶん消費して性能アップした、必殺技および追いうちの総称。通常状態のときとは、「ESカオスフレア」「ES追いうち」と表記して区別する。→P.202

【EX必殺技】 スペシャルストックを1回ぶん消費することで使えるようになる、特殊な必殺技。→P.202

【移動起き上がり】 左右どちらかに移動しながら起き上がる動作。→P.207

【色ちがい】 同キャラ戦において、互いのキャラを見わけるために設定された、配色が異なるキャラのこと。ちなみに、『ハンター』では全8色。→P.195

【受け身】 相手に投げられたときの効果を軽減する動作。→P.205

【オートガード】 プレイヤーがガードの操作をしなくても、自動的に相手の技を防御する機能。使用キャラ決定時に選択できる。→P.215

【オートチェーンコンボ】 複数のパンチもしくはキックボタンを同時に押すことで、自動的にチェーンコンボをだす機能。オートガードモードを選択しているときのみ使用できる。→P.211

【追いうち】 ダウンしている相手に仕掛ける攻撃。スペシャルストックを使うと「ES追いうち」となる。→P.206

【起き上がり】 ダウン状態からニュートラル状態に復帰するまでの動作。

【硬く】 相手の移動先を予測して、その場所にあらかじめ攻撃をだしておくこと。

・・・【か行】・・・

【ガード】 相手の攻撃が当たったときにダメージを軽減するための行動。『ハンター』では立ちガード、しゃがみガード、空中ガードの3種類がある。→P.213

【ガードキャンセル】 ガードした瞬間に必殺技のコマンドを完成させることで、ガードポーズを中断（キャンセル）して必殺技を発動させること。→P.216

【隠める】 相手がおき上がったと同時に技が当たるようなダイミングで攻撃すること。相手は、ガードあるいはできずに無敵状態を持つ技をださないとダメージを受けてしまう。

【固める】 攻撃をガードさせつづけて、相手の行動（反撃）を封じること。

【固め投げ】 攻撃をガードさせておいて、防御状態が解けた直後に相手を投げる連係。ハメ技と言われることも多い。

【空ジャンプ】 なにも技をださないジャンプ。おもにフェイントに使う。

【気絶】 キャラの行動になんらかの制限がついた状態。このときは、移動、攻撃、ガードのいずれか（あるいはすべて）ができなくなる。→P.212

【基本技】 立ち、しゃがみ、ジャンプの状態において、ボタンを一つ押すだけで仕掛けられる攻撃のこと。キャラによっては、レバー入力+ボタンも基本技と呼ぶ場合がある。→P.199

【キャンセル】 ガードポーズや技のモーションを中断して、つぎの動作を行なうこと。必殺技キャンセル、基本技キャンセル（チェーンコンボ、連打キャンセル）、ガードキャンセル等がある。→P.208

【空中コンボ】 ジャンプ中に複数の技をだして、地上の相手に連続で当てること。ジャンプ攻撃のみで構成された連続技。

【空中連続ヒット】 空中で攻撃を食らった相手が地面に落ちる前に攻撃が何発もヒットすること。→P.221

【くぐる】 相手の前方ジャンプを察知し、その下を通過すること。

【食らい投げ】 相手が高い打点でジャンプ攻撃をだしたときに、ワザと食らっておいてから投げ技で反撃すること。

【食らい判定】 キャラのボーズごとに設定された、攻撃を受ける範囲。これに攻撃判定が接触するとダメージを受ける。

【食らう】 相手の攻撃をガードできず、ダメージを受けてしまうこと。

【KO】 体力がゼロになり、負けること。

【ケズリ】 ほとんどの必殺技はガードしても、少し体力が減ってしまう。その現象を指す。→P.213

【ケンセイ（牽制）】 離れた位置で攻撃を空振りする（置く）ことで、相手の行動を制限すること。

【攻撃判定】 技に設定された攻撃の範囲。これが食らい判定に接触すれば、相手にダメージを与えられる。

【硬直時間】 攻撃やガードをしてから、行動可能な状態にもどるまでの時間。

【コマンド】 技（おもに必殺技）をだすための操作手順。→P.200

・・・【さ行】・・・

【先読み】 相手の行動を事前に察知し、それに適した反撃をすること。

【弱、中、強】 複数のボタンを分別するための名称。小、中、大と表記される場合もあるが、本書ではこれに統一。

【スカす】 攻撃をわざと空振りすること。

【スタート時】 試合開始の状態。おもに開きいの説明で用いる。

【スペシャルストック（ゲージ）】 攻撃をだしたり相手の攻撃をガードすることでゲージが溜える。これが満タンになると、ES技およびEX必殺技がだせるようになる。→P.198

【先行入力】 行動可能になったと同時に技を発動させるため、事前からコマンドの入力をしておくこと。

【相殺】 相手の飛び道具に、特定の必殺技を当てて打ち消すこと。→P.203

・・・【た行】・・・

【対空技】 空中にいる相手への、有効な攻撃手段のこと。

【対CPU戦】 コンピュータが操作するキャラを相手にした対戦。

【対2P戦】 プレイヤー同士の対戦。

【ダウン】 特定の攻撃を食らって倒れること。ヒット効果の一種。→P.212

【打点】 ジャンプ攻撃を当てる高さ。

【ダブルKO】 相打ちによってお互いの体力が同時になくなること。→P.194

【チェーンコンボ】 基本技のヒット中に別の攻撃ボタンを押すことで、フォロースルーをキャンセルしてほかの基本技につなげること。→P.210

【つなげる】 攻撃を食らった相手がのけぞり状態から復帰する前に、つぎの攻撃を当てること。

【できむ】 技をだす操作を終えてから、攻撃判定ができるまでの状態。その間は、基本的に無防備となる（例外：デミトリのデモンクレイドルなど。ただし直後に無敵状態がある技）。

【同キャラ戦】 同じキャラでの対戦。

【同時押し】 複数のボタンを同時に押すこと。オートチェーンコンボやES技、EX必殺技をだすときなどに使用する。

【突進技】 相手へ高速で体当たりを仕掛ける技の総称。

【トット】 ゲーム画面を構成している小さい四角形のこと。ゲージの長さや調合の単位として用いる。

【跳びこみ】 相手の近くへ垂地するように前方ジャンプをすること。

【飛び道具】 相手へ向かって飛ぶ「弾」。もしくはそれを撃ちだす技の総称。→P.203

【トロー】 時間切れのときに、お互いの残り体力が同じだった状態。→P.194

・・・【な行】・・・

【投げ技】 相手のガードを無効化して、ダメージを与えられる技。→P.204

【ニュートラル】 レバーがまったく入力されていない状態。

【のけぞり】 攻撃を食らって、無防備になっている状態。

【昇り】 ジャンプ直後に攻撃すること。これが後方ジャンプだと「逆げ」と表記することがあるが、本書ではこれに統一。

・・・【は行】・・・

【パーフェクト】 体力をまったく減らさずに勝つ（負ける）こと。

【ハメる】 回避しづらい連係（＝ハメ技）で、相手に反撃させないで体力をうばいつづけること。

【反動】 攻撃を受けたキャラが押し返されること。ヒットバックともいう。

【必殺技】 レバーやボタンを規定順序に入力すると使用できる攻撃の総称。→P.200

【 段攻撃】 攻撃を何回連続で当てたかを表記する方法。○には回数分の数字が入る。画面には「○HIT」と表示。

【フォロースルー】 攻撃判定が出現したあとから、行動可能になるまでの状態。このときはまったくの無防備となる。

【暴発】 意図しなかった技やダッシュがでてしまうこと。

・・・【ま行】・・・

【間合い】 相手キャラとの距離。基本的に左右の間隔だけを指す。

【無敵】 攻撃をいっさい食らわない状態のこと。ダウンしているときや、特定の技を使用したときなどに存在する。その範囲は技ごとに異なる。→P.221

【無敵技】 開始直後（もしくは動作中）に無敵状態が存在する技。

【無敵から無敵】 無敵状態（もしに起き上がり）がなくなると同時に無敵技を使い、無敵状態を維持すること。

【目押し】 ボタンを押すとき、通当に連打せず、ダイミングに合わせて1回ずつ押すこと。もともとはパチスロ用語。

【めくり（攻撃）】 相手の反対側に移動しながら攻撃すること。ガードを含めたすべての操作方向が左右対称に変わるので、相手を困惑させやすい。

・・・【や行】・・・

【↑要素】 ○には↑、↓、←、→のいずれかが入る。たとえば「↑要素」なら、↖、↑、↗の3方向の総称。

・・・【ら行】・・・

【乱入】 対CPU戦のプレイ中に、べつのプレイヤーが対2P戦を申し込むこと。

【リバーサル（必殺技）】 ガード、のけぞり、起き上がりといった「行動不能な状態」から「行動可能な状態」へ切り替わる瞬間に必殺技をだすこと。

【連係（コンビネーション）】 有効な攻撃の組み合わせのこと。

【連続技】 つながる攻撃を組み合わせた連係のこと。最後までガード不能。

VALUABLES



Official Stories

オフィシャル ● ストーリーズ

これまでにカプコンが発売してきた、ダークストーカーズに関するストーリーをまとめて収録してみた。なかには『オール・アバウト・ヴァンパイア』と重複しているものもあるが、完全保存版ということでご了承いただきたい。これらの物語を読めば、『ハンター』の世界に対する想像が、ますます膨らんでいくはずだ。

ドノヴァン



やがて、たれこめていた霧が去り、蒼い月が光を増してあらわれた。

森の出口が見える。少しひらけたその草原から、虚空を見上げると、おぼろげに浮かびあがる夜空を切り取るように、不気味なシルエットがそびえ立っていた。伝説の「吸血鬼」が棲むという古城……ここが今夜のターゲットだ。

「狩り」の前には、決まってあのことを思いだす。私の中に眠っていた、獣の血が目覚めた日のことを。

母の胸の中でおびえている幼い私。見知らぬ大人たちが母を囲み、白々に照声をあびせかける。必死で耐える母……。

「お前たちがこの町にきてから、ロクなことがねえ！」「でていけ、この悪魔！」

どこの町にいっても、最後はかならずこのしうちだ。その日はついに、激昂した男が「人母の頭をうちすえた。飛び散る血が私の目に入り、その瞬間……。

気がつくと、私は呆然と立ちつくしていた。

大だかは消え、襲った大人たちが噴たわり動かない。その中に母もいた。

しかし、母の目は、2度と開くことはなかった。

刹那、私は悟ったのだ。これが「自分の仕業であることを。

私の両手は、血にまみれていた……！

尊い仏門の教えに身をゆだね、10余年を過ごしてもみた。しかし救いは訪れなかった。「闇」は私のなかに、紙々と流れつづけている。

この悲しき輪廻こそがすべての元凶なのだ。この罪深き手にヤツらの血を塗りつけてでも、呪われた運命を打ち砕かねば、私の魂は闇に陥り落ちるであろう。

絶望を憎しみに変え、私は決意した。ヤツらと真っ向から立ち向かうことを。

そうして、また幾年かが過ぎた。

どれだけの返り血を、浴びつづけてきたのだろうか。決して洗い落とすことのできぬ罪、宿命の思い流転……。

しかし私は決めたのだ。

後悔はしない。たとえこの身が、魔性の毒に汚れるとも……！

古城の入口にたどり着いた。不吉な気配が漂う。しかしためらいなど感じない。

私の居場所は、常に不吉なのだ。

静かに、ゆっくりと扉を押し開け、闇に目をこらす。内々しい吐息が緊張を増める。

我が名はドノヴァン。
「闇の狩人」(ダーク・ハンター)——
ヤツらを、すべて滅する!!

★

・ドノヴァンの生誕の地は4明である。彼の母親は、幼い彼を連れて世界を転々としたらしい。

彼によって、母親との死別が、自分を「半魔族」と認識したきっかけとなった。今しくも、己のなかにある尋常でない「力」を解放したことが、母の死期に何らかの関わりをもったことになる。

・このあたりの記憶はドノヴァン自身も定かではない。ただそれから時をおかずに彼はチベットを目指し、修行僧（既行者）となって厳寒の山にこもったという。血の宿命は彼を無我から遠ざけ、苦しめつづけた。生きる目的を何に見いだせばよいのか。自答をくり返し、10数年が過ぎる。

・修行中の彼が訪れたとある町で、アニタという幼女と出会う。

その頃に、かつての自分を投影したドノヴァンは、直感的に彼女のもつ「力」を理解した。その子もまた、内なる「力」に翻弄される、か弱き魂の持ち主であった。

家族のいないアニタは孤児院からひきとられ、以後ドノヴァンと行動をともにする。

すべての感情を失った少女、アニタ……彼女に笑顔がもどる日はくるのか？　それはドノヴァンにもわからない。ただ彼は、ダークストーカーズ"全滅の目的につき進むことで、彼女の心に救いがもたらされると信じようとしている。

・魔剣「ダイレク」(名は地名にもとづく)との出会いもこのころである。

とある山中に、それは「忌まわしき力を発するもの」として祀られていた。

かつてその地を治めた高名な僧が、呪力を封じた「数珠」をもちいてその剣を祠（ほこら）のなかに閉じ込めたという。

そこを訪れたドノヴァンは、剣のもつ強烈なエネルギーを感じ、哦い去りられるように手に取った。並かがくるのをずっと待ちつづけていたかのようであった。

・「数珠」の制御の助けを借りて、ドノヴァンはこの剣を意のままに操ることが可能となった。

（もとが魔界生物であろうと想像される、この剣を、半魔族であるドノヴァンが制御できるのは、ある意味では"当り前のことといえよう）

ダークストーカーズに対抗し得るたしかなパワーを得た彼は、その日から本格的な"狩り"をはじめることになる。

・時を同じくして、宇宙からの来訪者バイロンが、世界中のダークストーカーズたちに思念を送る。ドノヴァンもこれを感じ、いよいよ最後の戦いが近いことを知るのであった。

★

・ドノヴァンもまた念動力を使うことができる。首にかけている数珠はパワーを制御するもの。

・チベットの山中で発見した「伝説の魔剣ダイレク」。どうやら生命力を持つ魔界生物の一種らしい。ドノヴァンの能力を数倍に増幅する。

・ドノヴァンは、かつて仏門に入り、悟りによって心の闇を払おうとしたことがあった。服装はその名残か？

・母の形見らしい壊れた人形を、アニタは絶対に手放そうとしない。

レイレイ



火の手が、もうそこまで迫ってきた。

追いつめられたレイレイとリンリンは、ただおびえながら部屋のすみにうずくまるしかなかった。

「さあ、かかっていらっしゃい！『仙術師』の力、見せてあげるわ！」

2人の前に立つ、母の勇姿。

実とともに、この世ならざる者たちの足音が近づく。母の恐れていた日がやってきたのだ。

それは娘たちが6才の誕生日を迎える前の夜だった。

代々「仙術」を伝える少（シャオ）家においては、正式な「仙術師」となるには厳しい修行を経たのちに「術者」を授かる儀式を執り行なわなければならない。

その際、「転生の術」と呼ばれる最強仙術を伝えるのがならわしであった。

いまや世界でもわずかとなった「仙術師」の中でも、この術を伝える者はいまや少（シャオ）家だけとなっていた。

「アイヤァッッ!!」

気を高め、両の手から閃光を撃ち放つ。一瞬、炎の海は退くが、すぐさま巨大なうねりとなって返ってくる。

母は娘たちに、背を向けたまま話しかけた。

「これが『仙術』の敵、『闇の住人たち』……」

そしてレイレイは見た。炎のなかから、よみがえった死者を引き連れて現れたその邪悪な姿を。

「あなたたち2人は、すばらしい術師になれるわ。あとは『術者』にしたがって修行にはげむのよ……」

それが、母の別れの言葉と直感した2人。しかし、ほほえみを残して炎に向き直った母に何も、言い返せなかった。射すくめられたように母を見つめる。

「……実相、転身ッ!!」

母の体から、まぶしい光があふれだす。やがてそれは輝く金色の竜となり、はるか上空に舞い狂っていった。炎の海を駆逐するその圧倒的に力強さ。邪悪な気配は立ち消え、死霊たちは紺のなかに朽ちていった。

それはわずか数十秒のできごとであった。

残された静寂は、母の最後がまぎれもない現実であると2人に知らしめた。

うつろな目に光がもどると、2人はある「決意」を胸に誓い、立ち上がった……。

その村は、原因不明の火事ですべて焼きはらわれてしまった、と伝えられた。

一連他な「闇」との攻防を、人々は知らない。村を去った、最後の「仙術師」たちの行方も……。

★

・「仙術師」とは、「特殊な能力者」の総称のようなもの。

人より優れた能力を有し、なおかつそれを社会や組織などの全体の益となるよう行使する者のことを言う。

・レイレイたちの少（シャオ）家も、その声望一の「仙術師」の家系である。時期に優れた仙術師で、占い・祈禱・お祓い・病気の治療などを行なっている。

・「仙術師」のすばらしさを幼い頃から学んでいたリンリンとレイレイは、16才の誕生日が待ち遠しかった。

秘術「転生の術」を授かる日でもあったからだ。

しかし、バイロンの来襲に早まって、彼女たちの村にも「闇の住人（＝ダークストーカーズ）」が襲いかかる。

母は力を尽くして立ち向かうがやがて力尽き、2人の娘を守るために「特術」とされていた「異形転身の術」をもちいる。

・「異形転身の術」とは、その名のとおり体をある別の何物かに変化させる技である。

術者のレベルにより、その形態や能力はさまざまである。

ただ、激しく生命力を消費する危険な技であり、中途半端な術者が使おうと、自身でする制御ができなくなるため、「仙術」においては封じられていた。

「術をもちいた者の魂は救われない」という点も、使用をためらわせる一因であるといえた。

・残された「術者」によって彼女らは「異形転身の術」について知ることになる。

自分の魂と引きかえに娘を守った母。その愛に答えるために「闇の住人」の討伐を決意したのだろうか。

★

・レイレイの額にいた術札は、仙リンリンの、転身後の姿、2人の仙力が合わさることでダークストーカーズに対抗できる。

・レイレイのメインの武器は巨大なカギヅメだ。非常に軽量で丈夫。

・レイレイの長いソデは仙術師の制服か？　さまざまな武器を隠されている。



デミトリ



冴え冴えと、月光があたりに満ちる。

すべては青白いもやに霞み、それでいて、荘厳な幽玄美の雫さにも似た、漂とした緊張感が支配していた。

霧深い森の奥にひっそりとたたずむ、デミトリ・マキシモフ館の居城。

満月の夜ごと開かれるダンス・パーティーには、華やかな衣装を身にまとった、紳士淑女が集まる……がしそこには、一人として生きた人間はいないのだ。

デミトリによって、永久の命を与えられた者たち……しかし彼らは2度と太陽光のもとにもどることはかなわない。

「デミトリ様……今宵は、いかがいたしましょうか」

100年の間、棺にこもって眠りつづけていた主人に声をかけるしもべたち。しかし彼の中に姿は見えない。

「今宵の月は美しい。しかし、何かり々しいものを感じる。どっこに愉快ではないかね？　この私に、不満にも戦いを挑む者がいるようだ」

満正な口元を軽く ゆがめて、冷たい微笑を浮かべる。それはかつて「闇の貴公子」と呼ばれ魔界を震え上がらせた男の、絶対的な自信の現れであった。

「今宵は格別の血に酔えそうだ……お前たち、客の用意をしておきたまえ」

★

●霧にたたずむ居城

トランシルバニア山脈の奥深くにひっそりと建つ古城……その姿は、霧深い満月の夜にだけ、人の目に映るといわれている。代々の領地の管理人の名にちなんで、ゼルヴェライヒ城と呼ばれているが、正しい名称は明らかでない。

●100年前の闘い

デミトリは魔界でも1、2を争う実力の持ち主だった。覇権をかけて時の帝王ベリオール（のちのアーンスランド家の直系先祖）と闘い、あと一歩のところで敗れた。人間界に放逐された彼は、再び力を蓄えるのに100年の月日を要したのだった。

●オーラの秘術

人間界で得た能力のひとつ。体全体にまとった「闘気（オーラ）」で太陽光を偏光し、短時間なら日中でも活動できる。また、精神的エネルギーを増幅する効果もある。

●居城に住む人間たち

デミトリの城にたむろする人間たちは、彼の「食事」の副作用で不死身となった者たちである。主人に絶対服従し、決して裏切ることはない。ただ、太陽光を浴びると一瞬にして灰と化し、消滅する。ちなみに棺の間にいる女性は彼のお気に入りの娘たちである（アンジェリカ、エリザベス、フランソワーズ、パトリシア）。デミトリは満月の夜、彼女らを集めて宴をひらく。特別に気分の良い日は、下僕から生娘をさらってこさせ、鮮血のワインで喉を潤すのだ。

・彼は人日型の血が好みだ。

・美を愛し、高貴なふるまいを何よりも尊重する。



・美しい女を吸血によって不死身にすることは、美に対する最大の侮辱であり、忌避されてしかるべきと考えている。「はかない美など偽りにすぎない……」

・闘いの最中にときおり見せる「本来の姿」は、魔界での姿である。

★

「闇の貴公子」デミトリ・マキシモフ……魔界追放の憂き目にあった「100年前の戦い」とは？

今、ここにその全貌を記すことにしよう。

・魔界を治める3大「魔界貴族」……アーンスランド家、ドーマ家、ヴォシュタル家。1万年以上続いたこの支配体制は、ヴォシュタル家当主・冥王ガルナンの死によって崩れる。後に言う「魔界戦争」の始まりである。
（＊冥王ガルナン：2万年以上ヴォシュタル家の当主をつとめていた）

・ドーマ家当主・冥王ジェダは、この機に乗じて魔界の全権支配をもくろむ。

禁をやぶって人間界との「扉」をこじ開け、邪悪な魂を集めはじめた。

魔界最大の魔力を持つアーンスランド家当主・魔王ベリオールを打ち倒すためである。

しかし、魔界をはるかに超える魔力をいちどきに体内に取り込んだため、ジェダは自滅してしまう。
（＊冥王ジェダ：邪悪な魂を魔力として取り込むことができる。功を焦り自滅。
魔王ベリオール：魔界一の魔力を持つと言われる、アーンスランド家当主。魔界貴族の中でも名門）

・魔界は混乱を極めた。

これまで3大支配者にやむなく従っていた他の魔界貴族も、我こそはと新たな支配者たるべく打倒ベリオールに名のりを挙げる。

マキシモフ家の若き当主・デミトリもその一人であった。

・デミトリには勝機があった。ジェダが開いた人間界との「扉」を利用し、絶対的な魔力差を補った。

巧みに、巧みに魔力をコントロールするデミトリの攻勢は、徐々に魔王ベリオールの勢力圏をせばめていった。

「待っていろベリオール……誰が魔界最強か、思い知らせてやるぞ」

魔力と魔力の激突。対決の時が迫る！

・ついに魔王の居城にたどりついたデミトリ。

むせ返るようなまがまがしい気配が漂う。おもむろに浮かび上がる巨大な影。

「きさまか……私の城に無断で押し入る礼儀知らずは……」

そびえたつ岩山のごとき巨軀。聴することなくデミトリは答える。

「フ……その城もわずかのちに我がものとなる。この魔界もな！」

「笑止！」

瞬時、デミトリめがけ無数の光の刃が放たれた。肌一重でこれをかわし、退く。大気がゆがなる、魔王の両眼が光ひらいた。

・激闘は数日間におよんだ。

はじめは軽くあしらってゆっくりとなぶりものにしてやろうと考えていたベリオールも、いささか物情が変わってきたことに気づいた。さすがの魔王として魔力には限りがある。

「こやつ……どこからこの膨大な魔力を？」

デミトリは人間界とつながる「扉」から魂を取り込み、いまや無限の魔力をあやつることができた。

勝利を確信したデミトリ。「おわりだ、ベリオール……我が怒りを受けよ《Get My Rage》！！」

渾身のパワーを込めた次の一手を、ベリオールめがけて放とうとした時……

・「グ……な、なんだ!? 体が、動かん！」

デミトリの両腕は硬直し、恐ろしい勢いで逆流する魔力の波に引きずられようとしていた。

「ベリオール……きさま何をした!?」



「しょせんおまえに、この魔王を倒すだけの実力はなかった、ということだ」

ベリオールは最後の力で、魔界の一部分……人間界との接点である「扉」のある空間を、異次元に切り離したのだ。

自分が呼び寄せた膨大なエネルギーに飲まれ、デミトリは魔界から吹き飛ばされた。

「私の世界が少し失われるのは悲しいが……やむをえまい」

・デミトリは自分の居城ごと人間界へ飛ばされ、そのまま傷ついた体をいやすために永い眠りを余儀なくされた。

この戦いの影響で「扉」は失われ、同時に、多数の魔界生物も人間界へと流出した。

そして100年……。

パイロンの氷壁により、「闇の貴公子」デミトリ・マキシモフは閉じ込められようとしている。真の魔界最強とは……その答も、もうすぐ明らかになるだろう。

ガロン



またたく間の明かりに一瞥をくれると、ガロンは振り向き、歩きだした。

もうここにもどることはあるまい。少なくとも、嬌声と木偶human達に満ちた昼の世界には……。

残された気力を振り絞り、彼は、己の中に流れるおぞましい「血」と闘っていた。

はじまりは突然であった。「血」は、おそらく生まれたときから体内に潜み、その力を解放するチャンスをうかがっていたにちがいない。

しだいに失っていく心、それを当然のことと受け入れはじめている自分が、憎悪ろしかった。

「このまま俺は、ケモノになってしまうのか？」

すっかり人のものでなくなった両手を見つめ、かろうじて残っている理性を失わようとなるとは！　強力な力を込める。

そのとき、天啓が降りたように感じた。闘うこと……瞬って、己の限界を越えること、それこそが、唯一の救いの道ではないのか。

だがこのままではいけない。罪のない人間たちをにんな呼びかたを自分がするようになるとは！　倫つけることはできない。

真の孤独感が、いっとき彼を苛んだ。だが遠巻の間にも、彼は闘に落ちていく。

決意するほかはない。俺は、強くならなければならないのだ。誰よりも……。

★

●吹人の呪い～すべては宿命

ガロンの母親は、彼を産み落とすとすぐに死んでしまった。ゆえに、彼は肉親の愛情を知らない。彼は格闘家を目指して修行に明け暮れる、朴訥だが純粋な少年だった。ある満月の夜、己の中に予告なく湧現した、内臓を野生の血を自覚するまでは……。町の住人に人けが全員わせた彼は、逃げるように森に消えた。

人目を避けながら、ガロンは自分の変性について調べた。満月の夜になると、無性に人を襲いたくなる。血を見ると興奮する。銀食器に触れるとヤケドする……まぎれもなく、ライカンスロープ（人狼）の兆候だ。本人に覚えがないということは、その原因は遺伝しかない。ガロンは血を呪い、つぎに未来を呪った。

●信念のみが救いの道

格闘家になるという夢を、手慰だにしない血の宿命によって打ち砕かれたガロン。人間としての平凡な幸せを捨て、自分自身を鍛え上げることに没入することが唯一の救いだと決断するのに、さほど時間はかからなかった。そして、ついに……彼の体は、獣の姿に変貌した。そのとき、頭の片隅に聞こえた言葉は、自分自身の誕生なのか、神の声か……。「己の限界を越えよ」。その時おまえは、元の姿にもどれる」

・格闘家としての優れた素質が、彼の強さをより際立たせている。

・彼は人間の姿にもどることもできるが、その状態を長時間保つことは不可能だ。どうしても人目のある場所へでなければならないとき以外、彼は森の奥深くなどで息を殺して暮らしている。

ビクトル



最後の作業を終え、ビクトル・フォン・ゲルデンハイム博士は満足げにうなずいた。

研究に没頭して30年、おとそ人とのつながりというものを絶ち、人類はじめての偉業を成し遂げようと注力してきた。

その行為は、人として許されるものではないだろう。神から授かるべき生命（いのち）を作りだそうというのだから。

博士は、完全肉体を施し縫い合わした蘇生体に電極をつなげ、時を待った。

そして、その夜……研究所を揺るがす大音響とともに、雷光がとどろき、蘇生体を貫く。まさに今、異人なるエネルギーが、命の源として注ぎ込まれようとしていた。

だが……ほとばしる電撃は博士を襲い、彼の体を物言わぬむくろにかえてしまった。神にあだなす代償を命をもってつぐなったのだ。

人造人間ビクトルの記憶は、博士の断末魔の叫びからはじまった。気の遠くなるような純性な動きで、彼は立ち上がる。

「……お……おれ……つよい、ぞ」

駆逐にあるのは、最強の自覚と勝利への執念。そして父に認めてもらいたいという、無邪気な欲望であった。

しだいに風化してゆく博士の体を見据えながら、ビクトルはゆっくり、ゆっくりと動きだす。

★

●狂気の実験

人並はずれた頭脳を持ちながら、「生命創造」の魅力に取りつかれた男がいた……フォン＝ゲルデンハイム博士である。彼は墓場から新しい死体を掘り起こし、「素材」集めに奔走した。ときには己の手を汚して、人間を「素材」に変えて持ち帰った。もはやこのとき、博士の魂は闇にとっぷりとつかっていたのだ。

●魂の交代劇

実験に必要なのは、膨大な電力だった。博士は屋の敷を持った。やがて、悪魔に呼び寄せられるように黒雲が研究所を覆い、すさまじい雷鳴が響きわたった。ビクトルの体に落雷した瞬間……博士は感電死した。結局、無から生命を作りだすことは不可能だった。博士は、自分の命と引き替えに、ビクトルに生を与えたに過ぎなかったのだ。

●残された悲念

ビクトルの脳には、単純な欲望だけがインプットされた。すなわち「最強の証明……すべての敵を倒すこと」である。それは、博士自身の願いにほかならない。生命を創造し、それが地上でもっとも強いことを証明する……博士の死後も、その目標達成への夢は断たれてはいなかった。

・頑強の上大なボルトは、電極である。

・彼の全身は37のパーツで構成されている。

・彼は「痛み」を感じない。彼が悲いて敗れるのは、体内の電気を一時的に失い、動けなくなるからである。

・攻撃のとき、鼻に指を突っ込むことが良くあるが、どうやら指のパーツの元の主のクセのようだ。あるいは鼻の穴に緩ぎ目のほころびがあって、気になるのだろうか？

・彼は食事を必要としないが、電力を補充しなければならない。だが普通の動きをしているかぎりは、体内の発電・蓄積することが可能であり、文字どおり不死身である。

ザベル



20年前、ゴールド・コースト郊外。

当時、ヤングオージーの崩壊な支持を受けていたミュージシャン「ザベル・ザロック」が大量殺人を犯して自殺する、という事件があった。

その不可解な内容ゆえ、現在も真相はナゾのままである。

いつも失神者が絶えないザベルのライブだが、その日、客どうしの激しい衝突が起こり、警察は催しの中止を勧告していた。が、ザベルは100人あまりの客を地下スタジオに集め、演奏を強行した。

警察が通報を受けてスタジオに入ったとき……観客100人は、文字どおり床一面の血の海の中、全員こと切れていた。

ステージにはザベルが1人、ギターを抱えながらこう叫んだという。

「帝王ザベルよ、望むものはなんだ。今度はアンタが、俺サマにくれる番だぜ！」

そのままザベルの体は崩れ落ち、あっという間に白骨化したのである。

調べにより、信じがたい事実が判明した。100人の死体は、どれも出血多量が死因だったが、誰一人、体のどこにも外傷がなかったのだ。まるで、血だけを一瞬

にして抜き取ったかのように……。

　町はずれの墓地にひっそりと立てられたザベルの墓標が、何者かの手によってあばかれた今夜、数々のミステリーが解き明かされるかもしれない。

★

●帝王オダムの誘惑

　邪悪な闇に消された魂は、悪魔にとって得がたい珍味である。地獄の魔界の王オダムは、人間界でもっとも邪悪に染まった魂の持ち主ザベルに大量虐殺をそそのかした。死後の無限のパワーを与える、という交換条件つきで……。

●ザベルの執念

　オダムは特上の魂を手に入れた。もちろん約束など守る気はない。だが、死してなお憎悪にみくらむザベルの魂を手にとったとき、悪くない考えを思いついた。コイツに仮の生命を与え、さらに殺りくをくり返させるのだ……この魂は、まだまだ美味しくなる可能性がある……。『ザベルよ、世界に散らばる闇の住人どもをすべて率り去るのだ。そのときこそ、貴様に帝大なる永遠のパワーが宿ることだろう』

●超魔ル・マルタ

　己の欲望のままに暴走するザベルを監視するため、オダムは超魔ル・マルタをつかわした。四人3兄弟ザベルとともに行動し、彼の願いをサポートしながら、魂の喰悪化を見守っているのだ。ル・マルタは、人間界と魔界を行き来できる数少ない超魔の一神でもある。

・ザベルが弾えるギター。ル・マルタの一部である。

・ザベルの耳に入ってくる音は、すべてヘビーメタルに聞こえている。ゆえに、彼はいつでもゴキゲンだ。

・休日から自在に操りだす内なる音は、オダムが与えた能力である。

・生前の彼の素顔は、勝利のポーズの一つにうかがうことができる。

モリガン



『お嬢様……また人間界へゆかれるおつもりで？』

　従者のモリガンにたずねる。だがその口調に苛めの色はない。もうすっかり習慣になってしまっていた。『そうよ……じゃ、留守をよろしくね』

　そう言い置いて、彼女はすうっと虚空に舞い上がり、無数のコウモリとともに空中に姿を消した。

　最近、彼女の主（あるじ）……アーンスランド家の当主は、めったに姿を見せなくなった。人間が憂を見なくなって久しい。昔はかたっぱしから殺っても湧いてきたものだが、今は極上の夢とともに10年に1度あるかないかである。

　このままではサキュバス一族も、モリガンの代で絶えることになるだろう。だが、彼女の願いは人間界そのものに移っていた。おもしろいことがあれば、それでいいじゃない？そんな安大的な考えが、御忍びの人間界探索のきっかけであったことは言うまでもない。

　その夜、モリガンは不思議な力を感じた。それは、自分に向けて放たれているようである。未知なるもの、不可解なもの、妖しげなものに惹かれる彼女は、すっかり心をとらえられてしまった。

　夢を食って糧とする一族。純粋のない世界には所詮生きられないのだ。

★

●魔界の対立

　魔界では現在、アーンスランド家、ヴォシュタル家、ドーマ家の3大勢力がある。このうち、帝王オダムはドーマ家の出身であり、ヴォシュタル家と激しい実権争いを繰り広げている。アーンスランド家は事実上この争いを静観しており、3勢力ではもっとも歴史の浅い名家であるにもかかわらず、当主には帝王の座へのこだわりがないようである。実力ではオダムを上回ると言われるアーンスランド家当主は、ひとたびその力を解放すると俺の2勢力が出揃してもかなわないと見られており、とくにオダムのほうは、注意深く動向を監視している。

●サキュバス一族の末路

　魔界でのサキュバス族及びインキュバス族の数はここ100年でめっきりと減り、今ではアーンスランド家ではモリガンを含めて数十人となってしまった。極族としての寿命がつきようとしているのか？このままでは50年とたたないうちに全滅の憂き目にあうだろう。いや、それどころか、当の人間界ですら、絶滅の危機に瀕しているのだ……。

●夜の女王

　モリガンは、サキュバスの中でもかなりラフな考えの持ち主だ。サキュバスの未来を憂慮としていようがいまいが、今の自分が楽しければそれでいいと考えている。軸脆的なできごと……それさえあれば彼女は満たされるのだ。それとも、自分から動きかけることによって、パワーの源を作りだそうとしているのか。ともかく、彼女の性格が、一般的なサキュバスとはかなり異なるものであることはたしかである。

・彼女の羽根は変幻自在である。

・イメージした武器の形に変化させることができる。

・コウモリは彼女のお供で、普段は羽根や髪の中に隠れている。

・彼女の目的は闘うことと軸脆を得ることであって、相手の精を吸い取ることではない。もちろん、生きるために吸うことは当然ある。

・吸い取る方法はいろいろあるが、モリガンの場合は口移から口移、いわゆるキスで吸い取ることが多いようだ。

アナカリス



　偉大なる王アナカリス1世の力は、広くエジプト全土に広がり、ナイル流域を治める1大国家を造りあげた。

　繁栄の頂点。そんな言葉が、その国にはふさわしかった。

　アナカリスは言う。

『この繁栄を永遠のものにするため、私の死後は、私をピラミッドにおさめよ。そうすれば私は神となって、お前たちの未来を守るだろう』

　家臣らは王の言葉に従い、ピラミッドを作り上げた。

　やがてアナカリスは、覚遅との戦いの傷がもとで死の床に伏す。家臣らはその遺体をうやうやしくピラミッドの石室に横たえるのであった。

……やがてアナカリスは棺桶で墓場を取りもどす。だが元の体は失われ、指として用いたであろう黄金の仮面と包帯が、意のままに操れるようになっていた。

『……やった！　私は、復活したのだ！』

　だがその喜びも、玉座から抜けだし、ピラミッドの頂上から下界を見下ろした瞬間、驚愕と失望に変わる。繁栄の影はあとかたもなく、一面の砂漠に取って代わっていたからだ。

　その瞬間、アナカリスは直感する。ここが数千年後の未来であること。そして、復活をとげた自分がなすべきことは、滅亡を招いた自らの過ちを正すことである、と。

★

●古代エジプトにて

　当時ナイル川流域にはギザという大都市があったが、彼の栄れるそれに劣らぬ大きさと華やかさを誇っていた。アナカリスはその国の第一王子として生まれた。人々をひきつける強烈なカリスマで、12才にして国の統率者、王となる。

●王なき王国の運命

　国運をかけた闘いとの戦争で、アナカリスは傷を負い、それが原因となって熱病に侵されてしまう。病の床で自分の命が長くないことを悟ると、家臣たちを集めて、死後ピラミッドに埋葬するよう言い置いた。必ず復活して、王国の繁栄のため再び戦うことを誓って……、その後、家臣らは言いつけどおり彼の遺体をピラミッドにおさめるも、つぎの戦争であっけなく侵略されてしまう。その後、アナカリスの国が存在していたことは、歴史からしだいに忘れ去られていった。

●時を越えた召還

　アナカリスは精神体となってピラミッドに宿られていた。彼を呼んだのは、パイロンの力である。邪悪な思念がピラミッドのパワーに呼応したとき、時空をも越える未知のエネルギーによって、アナカリスはデス・マスクと包帯の姿に生命を与えられ、甦ったのだ。

・デス・マスクと包帯は、彼の意志で自在に動かすことができる。

・彼の体は、ミイラとなって包帯の中に納まっている。余談だが、包帯の全長はピラミッド3周分におよぶ。

・特殊能力として、空間を越えた攻撃が可能。

・『王家の呪き』は、アナカリスが念じた姿と、相手が死に追さされている姿を表わしている。名前にほかならない。

フェリシア



　あーあ、今日は出かっあ。そうだとおもったんだ。きのうはアタピがとまらなかったもんね。これじゃ、またまたネコだよね……使利だけど……。

　せっかくの旅先の日だっていうのに、なんか減入っちゃうなあ。

――ま、いっか。どうせ流れたってアタシの体はすぐ癒ちゃうしね。

この街にはあんまりいい思い出ってないけど、でも、優しい人もいたなあ。アタシを拾って育ててくれた、教会のシスター……アタシがモンスターだってわかってからも、アタシのこと大事にしてくれた。もう死んじゃったケド。

みんな、やっぱりアタシのこと、怖いのかな？　そりゃあ、手や足はこんなで、シッポだってあるし、鼻はさくく、姿勢は悪いし（これは直さなきゃネ）、子猫に変身して焼き魚を失敬したこともあるけど、あとでちゃんと謝ったわ……でもみんな、アタシのこと仲間はずれにして、誰も遊んでくれなくなった。何も悪いこと（ちょっとはしたケド）してないのに……。

でももう決心したんだ、この街を離れて、世界を回るのよ。ミュージカル・スターっていうのになれば、きっとみんなからほめてもらえる。いっぱい遊べる！

踊りと歌には自信があるし、顔だって、ちょっとしたものよ。このツメだって、いざってときには悪い人をこらしめるのに役立つわ。

ちゃあんと正しいことをやっていれば、神様だって、きっと見捨てないわよ、ネ？

★

●変幻自在な生い立ち

アメリカのとある田舎町、さびれた教会の門前のもとに、それは降る10月の雨を避けるようにして、その赤ん坊……フェリシアは置き去りにされていた。教会のシスター・ローズは、雨水の運命を悲せられた赤ん坊を抱き上げ、自らが育てることを決意した。フェリシアは、神の恵み（Felicity）から、シスターが名付けた名前である。

●類希なる能力

教会に保護されている孤児たちで、フェリシアはすぐすくと成長した。とりわけ彼女の天真爛漫な姿は、周りの皆を幸せな気分にさせた。だが「その幸せも長くはつづかない。彼女の体に現れはじめたさまざまな変調が、彼女が人間ではないことを物語りはじめた。体毛、ツメ、耳……決定的なのはシッポであった。幼いフェリシアは、突然みんなから遠ざくれなくなった理由がわからなかった。シスター・ローズは結局、フェリシアをつれてその地を離れた。それから数年、シスターは人間ではないフェリシアに変わらぬ愛情を注ぎつづけ、彼女を見守った。静かに息を引き取ったシスターに、フェリシアは誓った。「アタシ、これから一人でもがんばるよ……MAMA！」

●スターになりたい

ひとりで暮らすのには慣れたが、人目を忍んで暮らすことにウンザリしだした頃、彼女は名案を思いついた。ミュージカル・スターになる！　人間離れしたこの体も、チャーム・ポイントにすらなるかもしれない。芸能の方法ではダメだと考えたフェリシアは……「世界を回って、リルイ怪物を倒して、思いきり目立って、そして……」……あとあとのことは何も考えていないようだ。

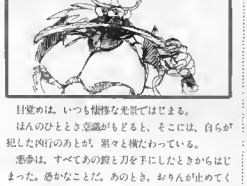
・フェリシアは、実年齢は20代後半だが、モンスター年齢（？）に換算するとまだ14～15才といった年頃である。

・彼女の特殊能力に、「変身」がある。子猫の姿に化けられるのだが、せいぜい5分がいいところだ。

・シッポの根本が弱点。力が抜けてしまうのだ。

・体の「れい部分は体毛で、とくにカットを施してはおらず、自然な生え際のままだ。（つまりあれは服ではなくて……おわかりですね、みなさん）

ピシャモン



目覚めは、いつも憧憬な光景ではじまる。

はんのひとときの意識がもどると、そこには、自らが犯した凶行のあとが、累々と横たわっている。

悪夢は、すべてあの瞳と刀を手にしたときからはじまった。恐かることだ。あのとき、おりんが止めてくれたではないか。それを笑い飛ばし、瞳を身につけた瞬間、私の心は憧憬にうずまき……おりんに「逃げろ」と叫ぶのが精一杯だった。

呪いの仲間は実在した。それは、今自分が身をもって思い知らされている。

「ハァーッハッハッハッハッアア!!」

処わしい咲笑が耳をつんざく。瞳は、意志を持ち、心をむしばまんと話しかけてくる。その巧みさは落ち着いほどだ。どんなに耳をふさごうと、目を閉じようと、容赦なく心に滑り込み、斬りつけてゆく……。

「血だ血だ血だ血だァ～～～ア!!　もっと、もっと血をよこせェ!!」

おりん……今、どうしているのか。無事でいてほしい。そして、私の前に現れないでほしい。今の私は、情々としておりんの体を斬り刻むだろう。それだけは、それだけは決して止めねばならない……。

真っ赤な視界が頭にくすみ、意識が朦胧する直前に、私は不気味な声を聞いた。

それは殺の興味をいたくそそったらしく、体全体を震わせる笑いにほかならない。

★

●不運の男

呪いの刊甲や刀剣にまつわる伝承は数多く伝えられているが、この「斬若」と「鬼哭」に関しては、文献などにほとんど記録がなく、ピシャモンが子供知識なしに身につけてしまったことを軽率と断言はできない。

●邪念の瘴気

「斬若」は、戦国時代の日本において名のある武将を闇から誘惑し、ときには武将そのものと同一化して、多くの返り血を浴びてきた刀剣である。それ自体はおそらく魔界生物の一種だったのであろう。やがて怨念の力を吸い取って増殖し、血を求めて所在を点々としてきた。「鬼哭」も、もともとは優れた刀鍛冶の手により鍛えられた名刀であったが、あるきっかけから「斬若」と一緒になり、闇の力で強められているのであろう。

●囚われのピシャモン

ピシャモンの体は、「斬若」に取り込まれている。が、実際に甲冑の中にいるのは本体ではなく、彼の魂であると推測される。おそらく生身の体は、魂の抜け落ちた状態で眠っているのだろう。ピシャモンは、ときおり自分の意識を取りもどすことがあるが、憧憬な己の行為の跡を見せつけられるだけに過ぎない。

・ピシャモンの肩に浮かぶ鬼火は「斬若」が殺めた魂の一部である。

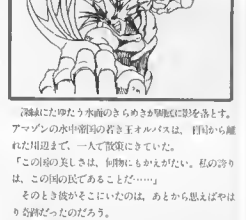
・ピシャモンと「斬若」は会話を交わすことができる。しかし、いくら意識しても、「斬若」がピシャモンを解放することはありえないだろう。

・真っ二つに斬った胴体が、同いの最中にくっつくのは謎である。モンスターゆえ常識が通用しないのか？それとも「ぶった切り」は「斬若」が見せている幻影なのか？

・ピシャモン・ステージにまつわる数々の謎があるが、その真理は誰にもわからない……。

・余談だが海外バージョンでは「斬若」「鬼哭」の名が、それぞれ「無血」「神官」となっている。

オルバス



湿気にたゆたう水面のさらめきが周囲に影を落とす。アマゾンの水中帝国の若き王オルバスは、群国から離れた用辺まで、一人で散策にきていた。

「この国の美しさは、何物にもかえがたい。私の誇りは、この国の民であることだ……」

そのとき彼がここにいたのは、あとから思えばやはり奇跡だったのだろう。

突然、爆音が水中を伝わり、オルバスの体は水上に撥ね飛ばされた。

凋底火山の噴火であった。それを予測できなかった、王としてのふがいなさ……。だがそんな考えをつづける間もなく、彼は真っ白な世界に呑い込まれていった。

気づくと、そこは地上だった。いっとき、ぴくりとも身体を震えさせ、外敵に体意を払ったが、すぐそんな必要はないと思い直した。辺りには、どんな生物の気配も感じられなかったのである。

「み……みんな！」

そこでは、地獄までのぞき込めそうな大な地割れが、凋底の残り水を吸い込んでいた。絶望を覚く身体に沈む、が、凋底に満ち悪意な気配は、オルバスを反射的に立ち上がらせた。

「おまえの、仕業か？……許せん！」

姿なき敵をにらみ、吐きだすようにつぶやく。一瞬にして仲間を失った彼の、生きる理由がでさたのだ。

太知の世界、地上……だが行かねばならない。王として、最後の半魚人として！

★

●水中帝国

オルバスの住む水中帝国は、地底湖の熱泉くにあり、地上と植物を持つことはほぼ若無といえる。彼らにとって、水中こそ世界のすべてなのである。ただ、唯一地上との接点として、アマゾンの奥地にある淡水湖の湖底とつながっている。もっともそれが発見されたのは、つい最近のことのようだ。

●特別な生態系

彼らは地球上のどの生態系にも属さない生物である。鰓建の別があり、肺を生んで育てる。頭部は人間に近く、なかなかの美男美女ぞろいである。エラ呼吸で水中の酸素を取り入れる。また、エラ内部に水を取り入れ、少しずつ使うこともできる。オルバスが地上でも開えるのはそのおかげだ。ただし、当然水の補給は必要だが。また、彼らは体の一部または全部を細胞変化させ、あらゆる水生生物の姿に擬態することができる。オルバスはとくにこの能力に優れ、速よりも速く、誰

よりも多様な形態に変身できるのだ。

●大地震の原因

彼らの目的は、絶妙なバランスで地殻と地殻のすきまに生じた地震断層に存在している。パイロン来襲のさい、この地殻のバランスが崩れ、地震や山が急激に活動をはじめてしまった。目的はなす術もなく、海底深く沈んでしまったのだ。

・オルバスが棲っている場所は、水中酵母とつながりを持つ地下の淡水湖である。この場所へこれるのは、並外れた運動能力を持ったオルバスだけであり、まだ、その特権でもあった。

・オルバス一族は水中で生活しているため、地上での外生物とのコミュニケーションはとれない。彼らは特殊な音波で交信していて、それは空気中では攻撃の一手段（ソニックウェーブ）として役立つ。勝ちゼリフで聞いかけるオルバスの言葉は、相手には理解されていないはずだ。

サスカッチ



「つぎ！　快勝啊、ドンケッチョ対サスカッチ！」

「番が付・番が決定戦」は、いよいよ大詰めに近づいた。長老はあいかわらず長いヒゲを鼻息でなびかせ、悠然と座っている。

サスカッチは病になく緊張していた。村一番が証明できれば、みんなもオイラの言うことに耳を貸してくれる。村の連中は、なぜか盛んにけしかけ合っており、

「よーし……はじめっ!!」

観戦は部族の空間観覚。サスカッチは気合い一閃、巨漢ドンケッチョをうっちゃった。

「勝負あり一!!　後勝、サスカッチ!!」

おお、と歓声が響く。サスカッチは長老に少々ふった。

「長老！　これでオイラが村一番だ。さ、オイラの嫁み、聞いてくれ！……長老？　長老！　おーい長老ってばよぉ!!」

「……ん？　ああコリャイカン、眠ってしもうたワイ……で？　何じゃな？」

「昨日話したことだ！　村の外にや、バケモンがうようよして、この村をねらってる！　オイラが外にでて、全滅倒してくる、って話だよ！」

「おお、そうじゃったな。よし、気のすむまでやってこい!!」

……じゃ、この村一番決定戦はなんだったのか……サスカッチは多少納すかし安堵け、村のみんなの見送りで、さっそうと村をあとにしたのである。

★

●伝説の考男

カナダ・ロッキー山脈の山間は、標高3500mを越える万年雪の結地に、彼らビッグフット族の村がある。人口（？）80人の小さな村は、長老ツンドラドのもと、互いに助け合って雪山での暮しを謳歌していた……そう、村に「よそ者」がくるまでは。

●よそ者を追い払え！

村一番の力持ち、サスカッチが異変に気づいたときはもう遅かった。彼らの存在をかぎつけた人間たち。その人間によって住処を追われたクマ。見たこともないような、異様なバケモノたちのサケモノ……つぎつぎと村に現れては、彼らの生活をかき乱した。人間たちは「まぶしい光のである箱」や「大きな音のする筒」で、クマやバケモノはツメやキバやレッザやゲンコツや……で襲ってくる。「もう、オイラたちの村には、こないでくれ！」。追っ払い役のサスカッチはサケになって叫んだ。どうして手土産のひとつも持って、礼儀知らずなヤツばっかりなのか？

●笑とよび攻める

常識の通じない相手には、鉄拳でわからせるしかない。サスカッチ村は腹をくくっていた。村代表の神を決める雪割競でライバル・ドンケッチョに勝つと、サスカッチは山をトりはじめた。……若い、山をトりるとこんなに怖いなんて、さいてねェぞ！　はやくくじけそうなサスカッチ。しかし、村一番の名にかけて、バケモノ退治はやりとげなければならないのだ！

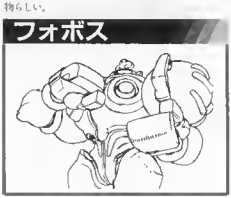
・ビッグフット族は、常設は小動物や魚などを食べている。

・冷気を吐きだす技はサスカッチのオリジナルである。すべてのビッグフット族ができるわけではない。

・彼らは体内に冷気を貯保し、体温の上昇を調節することができる。また、くわしい構造は明らかになっていないが、体内で冷気を作りだすことも可能なようだ。サスカッチのスペシャル技など、そうでも考えないと説明がつかない。

・勝利のときのあの雪ダルマたちはサスカッチの友だちで、唯一ビッグフット族と友好関係を持った魔界生物らしい。

フォボス



かつて、太古の地球を訪れた異星人によって「彼ら」は作られた。

目的は「移植」――すべての生物に死をもたらすことである。

6500万年前、恐竜たちの絶滅に終止符を打ったのは、ほかでもない「彼ら」の動きによるものだった。

やがて地表のほぼすべての生物を消去し終えたとき……地球全体を揺るがす大地殻変動が起き、すべては地中深く閉じ込められた。

そして現代。

メキシコ・ティオティワカン遺跡から、ある夜、正体不明の1体が動きだしたのだ。すでに命令の主は存在しない。だが、インプットされた「目的」は、数千万年の時を経て再び発動した。

「……スベテ　マッサツセヨ……」

★

・古代マヤ人の手で作られたといわれるフォボス。その技術を伝えたのは宇由人……つまりパイロンではないかと推測される。

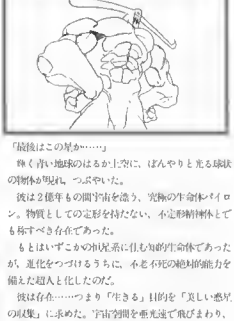
・マヤで発掘された遺跡の一部には、6500万年以前のものも存在していた。これは人類の存在よりはるか以前に、機械文明があったことを証明している。しかしこの説は根拠に乏しいうえ、これまでの学説を根底から覆すことになるため、学会では黙殺されている。

・古代マヤ人は、恐竜の絶滅から地球に埋まっていた超科学の産物を、自分たちのために利用しただけすぎないのかもしれない。

・フォボスのボディは、地球上では合成不可能な金属で覆われている。いわゆる液体金属に近いが、外温を無視してその形状を自在に変化させられる技術は、まざれもなく地球外生命体の下によるものといえよう。

・フォボス・ステージの巨大なロボや周りの同調機も、プログラムが停止しているだけに、過ぎない。ひとたびすべてを起動すれば、地球上はひとたまりもないにちがいない。

パイロン



「最後はこの星か……」

緑く青い地球のはるか上空に、ぼんやりと光る球状の物体が現れ、つぶやいた。

彼は2億年もの間宇宙を漂う、究極の生命体パイロン。物質としての定形を持たない、不定形精神体とでも称すべき存在である。

もとはいずこかの小惑星に住む知的生命体であったが、進化をつづけるうちに、不老不死の絶対的能力を備えた超人と化したのだ。

彼は存在……つまり「生きる」目的を「美しい惑星の収集」に求めた。宇宙空間を垂光速で飛びまわり、気にいった惑星があると、恐ろしい力で引き寄せ、自分の惰りを惑星として固らせるのだ。

軌道半径は最大40万光年におよび、今までに、太陽系もその一部に加わろうとしていた。

「ほう……この星には生物がいるようだ」

眼下に広がる海に、魚群がゆらぐのが見えた。彼はもう数千年前から、自分以外の生命体に出会ったことがなかった。熱帯な想念波を地球全体に放出し、反応をさぐる。

「……ふむ……ひさしぶりに、退屈を紛らせることができそうだ」

地球各地に、彼の思念を感受する存在を認め、パイロンははほえんだ。もうひとつの生きがい……「戦い」。思念を凝縮し、「人間」のかたちに整える。

パイロンは大海洋に沈み、彼の永久の人生の中でおそらくもっとも刺激的なイベントがはじまる予感を抱いて、深海の闇にまぎれた。

★

・パイロンについては不明な点が多く、あまりにも情報が少ない。

・彼の体は超精神体であり、本来なら物理的ダメージは一切与えられない。

・彼が本気になれば惑星の二つや三つなど、ものの数分で消滅させることができる。そうしないのは、自分の決めたルールのもとで勝つ、ということに意味があると見なしているからだろうか？　いずれにせよ、彼のプライドを傷つけるような戦いかたはしないほうが賢明だろう。

VOICE COLLECTION

「ヴァンパイア ハンター」というゲームの雰囲気を盛り上げるのに、大きく貢献しているのが、ダークストーカーズが発する音声だ。ゲーム中に聞くだけでは何と言っているのかわかりづらいものも、このリストで問題解決。それにしても、どこかで聞いたことのあるような声が……。

ドノヴァン

は~~~	ジャンプ&しゃがみ強攻撃、追いうち
ふ/	強攻撃
こい/	キルシュレッド（刀を引きもどす）
む~	キルシュレッド、必殺技
闇に帰れ	勝利
どぁ~	負け

レイレイ

あ/	ダメージ
は/	中・強パンチ、暗器砲、地雷刀
あいや/	旋風脚
えや/	中・強キック、追いうち
シェイシェイ	勝利
あ~っ	負け

デミトリ

ふっ/	強攻撃、追いうち
ふ/	中攻撃
デモンクレイドル	デモンクレイドル
Fire!!!	カオスフレア
Get My Rage!!!	ESカオスフレア（※「これでも食らえ」の意味）
ほっ~/	投げ
楽しかったよ	勝利
うわ~	負け

ガロン

アオーン(1)	登場時
アオーン(2)	ビーストキャノン
ギャオーン	強パンチ、クライムレイザー、追いうち、投げ（キックボタン）
アオーン(3)	ミラージュボディ
アオーン	勝利（ヌンチャク）
アオーーン	勝利（遠吠え）
キャイーン	負け

ビクトル

ふんが/	中攻撃
ふ~ん	強攻撃、追いうち、必殺技
ふか~~~/	サンダーブレイク、ESギガハンマー、ESギガバスター
んおっ/	ダメージ
がぁぁ~	負け

ザベル

カモーン	登場時
Hey/	ヘルダンク使用時
Nice Dunk	ヘルダンク・シュート時
ギャハハハ	追いうち

モリガン

シャドウブレイド	シャドウブレイド
落ちろ~//	ベクタードレイン
えい/	投げ
ソウルフィスト	ソウルフィスト
アッハハハハ	勝利、ESベクタードレイン
また出直しといで	勝利
また遊んであげるわ	勝利（地上ダークネスイリュージョンで決めたとき）
うあ~	負け
ふ/	未使用

アナカリス

は/	強パンチ&コブラフロー
と~/	中パンチ
呪文1	玉家の裁き、棺の舞、ファラオマジック
呪文2	奈落の穴
呪文3	勝利
おおお~	負け
あな/	未使用

フェリシア

いやん	ダメージ
や/	追いうち
いくよ/	ローリングバックラー
それ/	ダンシングフラッシュ終了時
きゃー	プリーズヘルプミー使用時、負け
みんなありがとう	プリーズヘルプミー終了時
にゃお?	勝利
た~/	ESデルタキック
ふぎ~	未使用

ビシャモン

むん/	レバー入れ中キック、強攻撃、投げ技
とぁ/	レバー入れ中パンチ&強キック、投げ
ふぉ/	追いうち
どりゃ~	レバー入れ強パンチ
うぉりゃ~	切り捨て御免、辻旋風
鬼炎斬	鬼炎斬
血をよこせ	勝利
クハハハ	勝利
昇天されい	勝利
おぉのれぇ~	負け
ぬ/	未使用

オルバス

半魚人語1	ダメージ
半魚人語2	ダメージ
半魚人語3	負け

サスカッチ

ごぉ	ダメージ
うお	強パンチ
が~/	追いうち
おっかぁ~	負け
やったやった	サスカッチ勝利時の喜びまのセリフ

パイロン

ふぉふぉふぉふぉ	勝利
うぉぉ~	負け

ナレーション

Get Ready/	スタート時
Fight/	スタート時
K.O./	決着時

勝利メッセージ

DATA FILE

晴れて勝利したときに表示されるメッセージの数々をここに紹介しよう。どのメッセージが表示されるかは、そのときの勝ちかた（圧勝、普通、辛勝、あるいは同キャラ戦）によって決まる。各キャラの横に掲載されている円グラフがその表示確率を表わしており、たとえばドノヴァンが「普通」に勝ったときならば、JとMのメッセージが4分の1の確率、B、N、P、Qのメッセージがそれぞれ8分の1の確率で表示されるということを示す。
なお、前作からの12キャラは、S以降が『ハンター』で追加されたメッセージだ。



ドノヴァン
DONOVAN









A 汚れた血など、一滴残らず消し去ってくれる／
B しょせんは醜の住人……　醜のもとに出れぬあぶれ者よ／
C 地獄へのキップ　えんりょなく受け取れ／
D いまわしい……　すべてがいまわしい／
E 敗北の意味を理解しろ　生き永らえる道を残してはやらん
F おまえたちがこだわっているのは　勝利が、それとも生存が？（未使用）
G 元素に介えれ／
H この体に流れるおぞましい血を　誰が清めてくれるのだ？
I ぼくがぼくたるゆえ　存在を知じよ／（未使用）
J 血族をあやめる罪……それは　永遠につぐなえぬ私のカルマ
……だまされぬぞ／
K そうまでして私を狂わせたいのか　その幻を消せ／
L この子も私も、心安らぐ夜はない　お前たちがいるかぎり
決して後悔はしない　これが私の宿命なのだ
M 私は倒されぬ　すべての醜をほろぼすまで
N 邪道と呼ばれてもいい　この怒しみを繰り返さずにすむのなら
O そうとも……お前たちを葬るのに　なんのためらいも感じぬ／
P あと1分　それが理性の限界だ

レイレイ
LEI-LEI









A も一何て言うかアイヤーって意じ／
B ヤルっ？　ちょこっとアセったよ、ウン
C やっぱり本場のバクは　迫力がちがうなぁ
D レイレイのこと熱がらないでェ
E ま、中国とい えば　とりあえず4000年だから
F そこまでやる一っ？で思ったけど　勝てたからまーいいや
G キミ、人間じゃないね
H そーね、ちょっと攻めがアマイよ　やっぱスルドさがなきゃあ
I ま一お約束だけど言わせてよ　ホンモノはコッチ／
J 怒ってる？　怒ってない？　うそぉぜんぜんったい怒ってるね
K 調子悪かった？　もしかして……　でもそれも運命かなぁ一って
L マジメに闘っただけだから　負けちゃ悪味ないって思ったから
M 何が驚いたって、キミのその胸／　世界はせまいってよくいうよ、実際
N また乱入してねっ／
O イテテテ……ヒドイなあもう／
P 勝つヒトがいれば、負けるヒトもいる　それがキビシイ現実だってば
Q というわけでキミの負け／
R ヤッター一ってのもナンだし　キャハハってのもアレだし

デミトリ
DEMITRI



A これが私の真の実力だ　おぼえておくがいい
B だれが最強かっ……さくまでもなかろう？
C そのくらいでやめたらどうかね　または小さまに負けたくはあるまい？
D フッ、私に「敗北」は似合わない
E 私を相手によく戦った　その力に敬意をあらわそう
F まぐれにしては上出来だ　楽しい時になったよ……フフ
G もう少し遊んでやってもよいが　あいにく私はいそがしい身でね
H フッフッ、おもしろかったよ　たまには危機感というのも悪くない
I 実におろかな男だ　この私をかたって夕ダですむと思うな
J 私の真貴なる力までは　マネできなかったようだな
K そこまでだ　あとは地獄でくいるがいい
L その体にさざんこんでおけ　つねに緊張は！人……それが私だ
M 私を倒したくば、命をかけていどむことだな　それがマナーというものだ
N 楽しい時を過ごせたよ　ほんの少し物足りないがね
O 100年ぶりの戦いだというのに　この程度でおしまいかね？
P キミは悪じないかい？　すべてをのみ込む暗の激動を／
Q クックッ、いやた数、あまりにキミがこっけいなものでね
R 今度はキミの番でかんばいというこう
S 悪かなること……それは私にたてつくことだ
T キミは私を怒らせた　命取りのミステイクだよ
U 命をかけたゲームほど　楽得らしいものはない
V フフ……敵が少し乱れたようだ
W キミにはわからないのかね　私の絶対の強さが
X しずかな夜をかきまわすヤカラには　その姿がこわいだ
Y さあ、えんりょはいらない　永遠の命をさずけよう……／

ガロン
GALLON

A 何は止められない　誰にも……皆にも／
B 戦いには死力をつくす　それが俺のやり方だ／
C ハッキリ言おう　ノロマに用はない／
D これ以上いたぶるのは　俺のしゅみじゃない……うせな／
E かなりの使い手だな　俺もボボヤレてられないぜ
F おっと……そこまでにしな　おうじょうぎわが悪いぜ
G まったく他の男はふい　この俺を本気にさせるとはな
H なかなかのかみごたえだな　血のソースも悪くない
I きたえ直してかかってこい／　もっとも俺はさらに強くなっているかな
J おまえのキバは見せかけか／　なさけねえ／
K 敗北の味、タップリとお口わいな／
L かみ殺されるか、しっぽを巻いて逃げるか　2つに1つだ//
M まだか……まだ俺えられないのか　己の限界を//
N 俺のキバに敗はないが//
O 月が満を狂気にかりたてる　「すべてを切り裂け」と……／
P 俺の名はガロン　風よりも速い人狼の戦士
Q そろそろあきらめな　おまえじゃ100年かけても俺を倒せない
R 相手の実力をみぬくのも強さのひとつだ　おまえにはそれすらない
S まだだ……まだだ／　遅く、もっと遅く//
T 心の苦しみにくらべれば　戦いのキズなどものの数じゃない
U ゆくてをさえぎるカベは　このツメで切り裂くのみ
V あしらすとはキサマのことだな……
W さあ立ってみろ　すべての力をぶつけてこい／

ビクトル
VICTOR

A やっぱり　おれ　さいきょう
B どうかんがえても　おれ　さいきょう
C おまえ　よわい　けどあんしんしろ　おれが　つよすぎるだけ
D はかせ　どうだ　おれ　つよい　せかいでいちばん
E な　さいこのばんち　こわった
F おまえ　いたいのか？　いたいって　どんなだ？
G おれ　めったに　ほんきださない　おまえつよかったな
H おれのなまえ　おぼえてくれたか？
I おれしってるぞ　おまえ「にせもの」だろ？
J おまえ　おれににてるな　でもおれがかった
K おまえ　おれのおとうとか？
L おれがおまえで　おまえがおれ……　よくわからない
M おれは「じんぞうにんげん」　さいきょうのおとこだ
N はかせおれをつよくつくった　だからおれ　かつ
O おれ　あこさから　なにもたべてない　おまえ　うまそうだな
P のい　おまえしってるか　はかせは　えらいんだぞ
Q おれのばんち　おまえの10ばい　だからおれ　ぜったいまけない
R はかせ　ほめてくれない　おれさみしい
S ん……うこかなくなった　ま　いいか
T おれ　さいきょう　これ　あたりまえ
U はかせ……　いつになったら　おさるんだろ？
V おまえ　まけた　あんかたすけは　ちゃんとしろ
W おれ　ぶじみ　しなないってことだ
X よわすぎて　つまらない　おまえもはかせに　つよくしてもらえ

ザベル
ZABEL

A カッコよすぎて声も出ねぇか？　サインならおことわりだせ//
B ジ・エンドだ//
C 俺サマは帝王ザベル／　かなうヤツなど、いやしねぇ//
D なぐさめの言葉もネェが、腹わせてもらうぜ　「ザマぁみろ」／　ヒャッハハハ//
E これ以上死んでたまるか//　ベイビィ//
F 地獄の門はすべてこだせ／　ベイビィ//
G 「土の下にも3年」って？//　ヒャハハハハ//
H 「くさってもゾンビ」ってか？　ギセヤヒャヒャ//
I この世にザベルは二人もいらねぇ
J やめだやめだ？　テメエと同じ顔とやってられるかよォ／
K アンタ、ダイエットのやり過ぎかい？　顔色がわるいぜ、ギャッヒヒヒ//
L こんどデュエットしねえかい？　もちろんメインは俺サマでな、ヒャハ//
M ハテーッハハハッハ、いいザマだぜ　オマエにゃそのツラがお似合いだ／
N 俺サマのシャウトに狂いな／　ベイビィ//
O どうだい、シビレたかい？　OK、そのままっとシビレてな／
P 「ノリが悪いぜ、あんた」ってか？　ヒャッハッハッハッハッ//
Q 無てると思ったのか？　ヒッヒッヒッ、　アンタ、アマすぎるぜェ／
R アンタ気にいったよ　ブったぎるのチこたえが最高だぜ／
S うせな、死にそこないが／　あ、俺もか？　ギヒャヒャ//
T 無限／／　不死身パァワァ//
U オレ様ほどのゾンビは　そうザラにはいねぇ//
V 始動直行のショータイム、そろそろフィナーレだぜ//
W おっとスマネェ//　殺っちまったァ//
X 勝俺は死んでからだぜ//
Y よォ//　またアンタかい？　よっぽど死に足りネェみたいだなァ／

モリガン
MORRIGAN



A ああ……イイわ　あなたの生命で満たされていく……
B あなたカワイイわ　そうやってムキになってるところが
C 誓ってあげる……あなたの全てを
D ……あなたって素晴らし　私　もう壊るわ
E 私の絆を信じけるなんて、バカなひと……　あなたは負けて当然よ／
F おイタが過ぎてよ　オシメがとれてからいらっしゃい／
G もう逃げられないのよ　さあ、死のくちづけを……
H そんなに怖れなくていいの　痛みは少しだけ、あとは闇に溶ける快楽よ
I 私が！最美しい　同じ顔を持つあなたはゆるせないの
J あなたはまぼろし……　闇がまたいつわりのカよ
K 「おぼえろ」なんて　気のきかないセリフ言わないでよ
L このスリル……ギリギリの勝利が私をよわせるの
M どう？　誓う私も美しいでしょう　でも見とれてちゃ勝負にならないわね
N もっと私をソクリクさせて　わすれられない夜にしたいの
O スッキリしたわ、どうもありがと
P ウフフ、可笑しいわね　まさか本気で闘てると思ってたの？
Q どうしたの？　私をすきにしていいのよ、できるのならね
R また今夜あいましょう　あなたの悪夢のなかで……ね
S ……弱いのね　もう、あなた程度じゃ満足できないの
T そのうめきこえが　私を高ぶらせるのよ……
U ホラ、私の目をみて　もうあなたは闇のとりこ……
V 愚い子ね……フフッ
W 私をこんなにして　ただで帰れると思って？

アナカリス
ANAKARIS



A 神託にて告げられんれんれん　勝者に祝福を、敗者に絶望を望を望を
B 敗者よ、神のおそえにひざまずけすけすけ　我ごそは偉大なる王なりなりなり
C 己の力を見定めよめよめよ　神に勝てる道理などしなしなし
D 黒ろかに登をたたえよえよえよえ
E 王の名にかけてけてけて　勝利をゆするごとはでざめきぬきぬ
F 王に逆らうでないないない
G 神をぼうとくするおろかものものもの　呪いの闇に落ちよちよちよ
H 不滅の力を信じぬ者は者は者は　この王が滅ぎするするする
I 何者だ者だ者だ　正体をあらわせわせわせ
J まがいものは裏ぎべしべしべし
K ふざけるでないないない　王は1人なのだのだのだ
L こしゃくなくなくなる　消えろえろえろ
M 呪呪呪呪呪呪呪呪　呪呪呪呪呪呪呪呪
N おい、聞いておおのかのかのか　王の前であるぞるぞるぞ
O 我は王王王　我は神神神　我は魔強強強　我は無敵敵敵
P 王とはなんややややや　これすなわち永遠のカなりなりなり
Q 邪邪邪　破破破　激激激　殺殺殺
R 何を言っているかわからぬかぬかぬかぬ　これはすまぬまぬまぬ
S いかなる力をもちいてもてもて　王の栄光はゆるがすがすがすが
T 光あれあれあれ　王の名のもとにとにとに
U 我が高貴なる姿姿姿　そんぶんにおがめがめがめ
V そこまでかでかでか　そこまでだでだでだ
W なげくなくなくな　これがさだめだめだめ
X 5000年年年　我にとってはひとねむりの時時時
Y ぐすぐすぜすにすにすに　すごすごさがれがれがれ
Z フフフフフフフフフフ　勝利とはかくも寒しきものかのかのか

フェリシア
FELICIA



A 豊近ツメののびがはやくって　あなたのほってツメとぎに最最心♥
B これってさぁ「家無」っていうの？　最高の気分ね♪
C えっ？　ちうオンマイア　なぁんだ　つまんないの
D 少しは手加減したつもりなんだケドなぁ　あっあたしが強すぎるのね……ゴメンネ♥
E おまえなんか大っキライ／　イーっだ／
F 帰っちゃったからいいケド　あなたとするのはもうイヤよ／
G あ～こわかったぁ　負けるかと思っちゃった
H そんなにこわいかオもしないでよぉ　負けはあなたのせいなんだから
I あなって、あしをそっくり　なんだかふしぎ／
J だいじょうぶ、そんなキズなめとけば　すぐなおるよ……ほーら（ペロッ）
K ネ、ネ、言っていい？　へんなカオ／　キャハハハ／
L モウ、ふざけっこナシよ／
M ごめーん、痛かった？　あなたがムチャするから悪いのよ
N ツメはオンナの武器よね♪
O 残念でーした／　あたしの勝ち！よ／
P 勝利はマタタビの味……しびれちゃう／
Q もうちょっと強くなったら　おとも だちになってネ
R いまごろのネコは　格闘技もこなせなくちゃネ
S アンタなんか　かるーくポイなんだからぁ／
T コッチ、コッチ／　つかまんないよーだ／
U ねぇ、へいき？　なーんて　心配なんかしてみたりして／
V なんだかなぁ……　もぉちょっとシャキッとしようよ
W そのカッコ……はずかしくない？
X バカバカ／　キズだらけになっちゃったじゃない／／
Y なによう／　その目は／　セーヌードーと戦ったでショ!?
Z もうあたし　ひとりぼっちじゃないモン／／

ビシャモン
BISHAMON



A 斬る／斬る／／　斬る斬る斬る斬る斬る／／
B 刃ァーッ刃ッ刃ッ刃ッ刃ッ／／　くたばりおったワ／／
C スッパァァァーーーッ／／　ワシの勝ちじゃァーーーッ／／
D 斬天めされィ／／
E 血ィーーーツ／　このこしゅけめエッ／　もう一回斬らせろォッ／／
F しぶといヤツめぇ　おとなしく刀のサビになれィ／／
G 愁ッ愁ッ愁ッ愁ッ、　タマシイのすすりなぎがきこえるワィ
H 苦ぅぅーーーッ／　この血のめめりがたまらんのよ／／
I そこへなおれィ／／　なますりりってくれるワ／／
J めしの太刀筋は見切ったワ　とんだなまくら刀よのう／
K ただ振り回すだけなら赤子にもできる　めしには過ぎたオモチャよ／
L スパッグシャッフルバルバルバシュズズバッシャ　ヒッヒヒグシャズバッハァーッハッハズボシュ
M 我が名は「ハンニャ」／　この男ビシャモンにとりつく鬼のヨロイよ／
N どうした……悔しいのか？　このワシが、悔くてたまらんのかッ!?
O フ ハ ハ ハ ハ フ フ ハ ハ ハ ハ ハ ハ フ ハ ハ ハ ハ フ ハ
P 我が呪いには逆らえぬ／　この男は一生ワシに恭やつられる運命よ／／
Q グッフッフッ、いいぞその顔……　みにくく苦痛にゆがむがいいわ／／
R まだまだ斬りたりぬ　もっと返り血をすわせろォ／／
S 呪い／　呪いワ／　そんな動きしゃワシは斬れん／／
T チェストォオ～～～ッ／　愁ッ刃ァァ～～～ッ／／
U うぬのハラワタかっさばいて　地獄の鬼に食らわしてくれるワ／
V いいコエで泣きよる／　なによりのちそうじゃァ／
W まずはその体から　さまいにおろしてゆこうかのぅ／
X 苦ッ、しくじったか　とどめをさしそこねたワィ

オルバス
AULBATH



あまく見るなよ　水中でなくとも私は強い
……参考までに教えておこう　もし水中ならおまえなどコマ切れにしていた
聞かれる前に答えておこう　私ガ／私ガ最強だ
フ……すくいようのないやつだ　メダカがサメに勝てるワケがない
なんともぶざまな最期方になった　まったく……やれやれだ
空気になれるのに手間取ったが……さすがの私もあぶなかったぜ
何をやっても決まらない時はあるものだ　今日の私がそれらしい
心におのいじておこう　たとえサユでも甘くみると凶にのる、とな
仲間かと思ったが……そうではないな　残念ながらふねけに知り合いはいない
さかしらめった竭断が　仲間だとはかぎらない、というワケか……
安心しろ、食べたりはしない　私はひとしまったエモノんカロにしないのだ
ふたたび戦うのは、やめたほうがいい　つぎは完全にうちのめす
オイ／仲間のことを知っていたら教えてくれ……そのケガでは口もきけないか
水の重さからとさはなれた一重は　すべてを砕くパワーを持つ
地上にはこの程度の根手しかいないのか　重外とつまらんな
水には命がある　それかかから命者は水に命をうばわれる
王国をもとどおりにした後は　おまえも私につき従うがよい
おかしい、聞こえんな　私をたたえる声調か
キサマ、同族か？　それなら誇りを見せてみろ／
おまえの命……かわききっている
ひとつ聞かせてくれ　ナゼ勝ち目のない戦いにいどむ？
わかるようととりあえずまで　水なき道を進むのみ／
水よ……　私はどこに行くべきなのか？

サスカッチ
SASQUATCH



オイラの眠っふしにかかるモンは　村中どこさがしたって見つかんねえ／
へへ／　どうだ／　オメエなんかにゃ負けねえ／／
オメエ、メシ食ってねえだろ／
ラ、なんかしたか？
あふねえあふねえ　オメエ、けっこうやるな／
ゆんまし悪さしてっと、　スーパーウルトラ必殺技食らわすぞ／
いってえな／　オメエ、オイラのケっかあこいい勝負だ
しっこいヤツだな／　すきっパラにこたえるじゃねえか／
オメエよく似てっけど　村のモンじゃねえな？　でてけ／
村を守るのはオイラの仕事だ　オメエにゃ無理だよ／
ゆっこもねえカオしてんじゃねえ　笑っちまうじゃねえか
あっ／　オメエこないだも村にきたろ？　まだこりてねえな／／
そんなパンチ、ぜんぜんきかねえぞ　もっと本気できなよ／
カキゴオリにして食っちまうぞ／／
オイラを怒らすとこわいぞ　あたまベッシャンコだぞ／／
ああ、ひとっぶるあびてえな
立、メシにすっか
オーイ／　やられたフリしてもダメだぞ　まだまだなぐり足りねえんだ／
いてえか？　いてえだろ？　もう悪いことすんじゃねえぞ／
いっけねえ／　本気だしたらつぶれちまった／
いってて／　パラが減って調子がでねえや／
ちょっとばかり強えからって　いばってんじゃねえぞ／
まったく、キリがねえな／

フォボス
PHOBOS



出力　50パーセント　デ　目標　ノ　ゲキタイ　ニ　成功
ケイコクスル　タダチニコノ場ヲ立チ去レ　サモナクバ　消去スル／
ダメージテスト　OK　ボディ強度ニ　イジョウ　ナシ
>HIGHPOWER-MODE OFF　>OK
ダメージ　85パーセント……　目標　ヲ　ヨウヤク　ゲキタイ……
出力ダウン／　出力ダウン　ヨビ　バッテリー　チェンジ……
ケイコク／　ケイコク／　「キャクサツモード」始動　10ビョウマエ／
>SYSTEM RESET　>OK
私ノ　性能ハ　オマエヲ　上回ル　予想データ通リ　目標ヲ　ハカイ
旧型ノ　オマエガ　私ニ勝テル　確率ハ　カギリナク　0　ニ　チカイ
スピード　ト　パワー　ニ　関ハナイ　プログラムノ　スクレタ　私ノ勝チダ
>POWER OFF　>OK
「敵対スル者ヲ　スベテ壊ス」　プログラム　実行　シュウリョウ
敵　センイソウシツ　確認　反重力クリツ　5パーセント以下ニ　ダウン
>BATTLE COMPLETED　>OK
生命ハンノウ　ナイカ　目標ヲ　カンゼンゲキタイ
>ENEMY TERMINATED　>OK
システム　正常作動　プログラム続行
重力ジョイント　オーバーヒート　直熱部ノ　冷却ヲ奥ス
使用可重パーツ　確認　破損パーツ　チェンジ完了
>SECRET PROGRAM　>READY
>ACCESS MAIN CPU　>OK
ターゲット　ノ　ゲキタイ確認　ツギノターゲットノ　ホソク　ニ　ウツル
ミカクニンノ　生命ハンノウ　セッキン　攻重タイセイ　ニ　ウツレノ

パイロン
PYRON



なんともろい生き物たちよ　地球に、我がパワーはあり余る
全生物につぐ　ただちにムダなあがきをやめよ
ようこそ、そしてさらばだ
おまえたちの勝あがきのさま　見ていてあきぬよ
そうだ……それでいい　すべてをすてて戦うのだ……美しく／
地球とはふしぎなところだ　わざわざ死ぬために戦う生物がいるとは
世界一と宇宙一　さて、どちらが強いのかな？
わざわざ来てやったのだ　もうすこしマシな動きをみせたまえ
フ、いかんな　ホコリひとつはらうのに手間取ってしまった
こんなとき、おまえたちなら　「10年早いぜ」とでも言うのかい？
よかろう、望みどおり消してやろう　宇宙のチリとなるがよい／
おまえにこの星は渡さん
理解に苦しむ　その程度の力で私に挑むとは……
重くこの星　下等生物にはもったいない
手ごたえのない奴だ　私と満足に戦える者はいないのか
この星ももうすぐ我が手中　あとはゴミをかたづけるだけだ
我がコレクションにおまえはいらぬ　この星の美しさをそこねるのでな
異主軍から水星まではすでに我が物　あとはここ……地球だけだ
この星は美しい　だのになぜおまえらはみにくいのだ？
そうかんたんにつぶれては困る　私の美しさが滅るではないか
我こそは宇宙の覇理／
美い関生きているとき　こんなヒマつぶしでもなくてはな
わかっていたとおもうが　オマエは消えるべき生命だったのだ

禁断の章

序

禁断の章へようこそ。ここではゲーム開発中に作られた設定資料から単なる落書きまで、多種多彩なイラストを収録した。なお今回は、恒例の1キャラ集中スペシャルはないが、約1名優遇されている（誰かは内緒）。さぁ読者諸君、この禁じられたページで甘美なひとときを存分に味わうがいい。

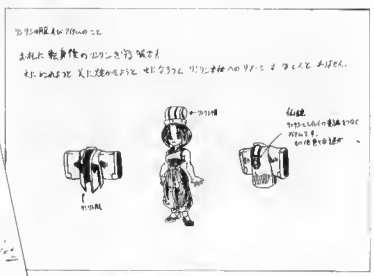
1st PARAGRAPH レイレイ設定原画&資料集

まずは、『ハンター』で初登場した3人目の女性キャラ、レイレイに関する資料からはじめることにしよう。初期デザインや姉妹リンリンの話が満載である。











レイレイ&リンリン ひみつ大百科

チャイニーズ・ゴーストのレイレイは、心やさしい女の子。レイレイのおかあさんは、おそいかかる魔物たちから村を守るために闘い、死んでしまったんだ。ひたいについているお札に宝寿するリンリンは双子のおねえさん。おかあさんが天国へ行けるように、姉妹ふたりで力をあわせて闘っているんだ。がんばれレイレイ！



▲デザインのもととなったラフ・スケッチ。中国の動く死体キョンシーがモデルとあって、そのあたりからデザインがはじまっている







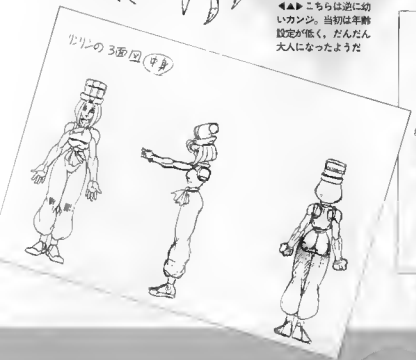
◀▲▶今と比べると少し大人っぽい印象の開発途中レイレイ。なかには、衣装のスカート(?)が超ミニのものも

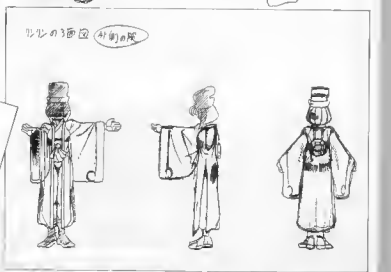






◀▲▶こちらは逆に幼いカンジ。当初は年齢設定が低く、だんだん大人になったようだ





リンリン衣装三面図

ゲーム中ではレイレイ登場時にしか見ることができない、人間時リンリンの衣装。名付けてリンリン帽とリンリン服(……)。

2nd PARAGRAPH ドノヴァン設定原画&資料集

つづいてはもう1人の新キャラ、ドノヴァンの設定資料集。本作品の主人公だけあって、誕生するまでにかなりの経緯があったようだ。



▲どう見ても裸のガンマンといった開発途中ドノヴァン。今とちがってアメリカンな印象



▶髪の毛に絡んでいるチャクラム以外はほぼ決定稿。いちいち「ためですか」と聞いているのがわかしい





▼アニタの設定資料。彼女は開発当初から登場が決まっていたようだ。最後の一言が意味シン



◀こちらは一変してカンフー・バージョン

▲「魔物狩人」という印象の欧洲スタイル

◀て、最終的にはインド風味で落ち着いた







3rd PARAGRAPH 新グラフィック用下絵集

「ヴァンパイア」から『ハンター」になり，いくつかのグラフィックが追加されたが，それらの下絵を集めてみた。これをスキャナーで取り込んで加工して使うのだ。



キャラクター選択時イラスト

操作キャラを選ぶシーンでバックに表示される，バストアップの下絵だ。全14キャラ分描き起こされたが，これ以外のキャラ（ドノヴァン，ガロン，ビクトル，オルバス，バイロン）は，人知れぬ地へと旅立ってしまった（笑）。

新キャラ用エンディング・イラスト

エンディングの最後，後日談のバックに使用されているグラフィック原画。旧12キャラは，以前描かれたものが使われている。ちなみに「オール・アバウト・ヴァンパイア」には，そのイラストが掲載されているぞ。1,400円で好評発売中（宣伝）。

4th PARAGRAPH 未公開・禁断イラスト集

いよいよ本章の目玉商品に突入する。開発メンバーがお遊びで描いた絵。お蔵れで描いた絵。おちゃらけで描いたと思われる絵の数々をご覧あれ。



▼リアルタイプ・モリガン。ちょっとコワイかも……







▶ちょっとラ…ュタ入ってるフォボス





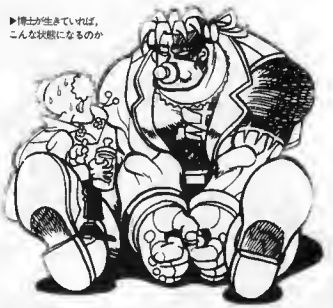
▶アニタさん。右側はダークに染ってます





◀目次ページにある精子ろしイラストの原画。よく見ると細かいところにお遊びが……

▶博士が生きていれば、こんな状態になるのか



☆フォボスは大戦争遺跡のカタログ的に登場設定はしてスーパーフォボスになる姿もあったので多様な使われ方をさせた。

☆最初のドリヴァンの姿は、カラーライズイメージとしてはこんな感じだったのですが、日本にしかいない訳にもいかず、ある時期からかなり「ヒゲ」を強調するようになりました。

◎私は外見よりも、そのキャラの内面を重視するタイプなので、ビジュアル的にはこれくらいでいいと思っています。

▼ザベルの友だち・マルタのひみつ大公開!! 手からサイコガン!

ブリーズ・ヘルプ・ミー救援隊(仮)

フェリシアのブリーズ・ヘルプ・ミーで、助けにくる4匹の仲間たち。ちなみにイラスト左より、画面奥からくる猫(ポニーテール)、相手の上で跳ねる子猫、下を走ってくる子猫(リボン)、最初に登場する猫(パンダナ)。名前はまだない。

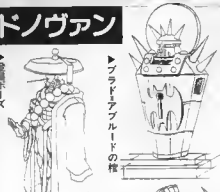
Please Help Me!!

◀海水浴へ行く気のアニタさん、グッ!!

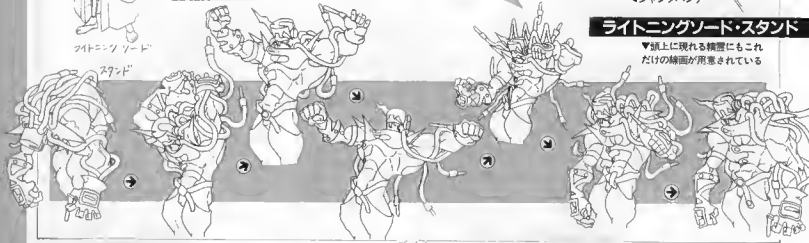
5th PARAGRAPH キャラクター・ドット絵線画集

ゲーム中のキャラ・グラフィックは、線画を1枚1枚取り込んで作られていく。膨大な量の原画の中から、一部分を掲載しよう。

ドノヴァン



ライトニングソード・スタンド



▼紙上に現れる精度にもこれだけの線画が用意されている

サスカッチ

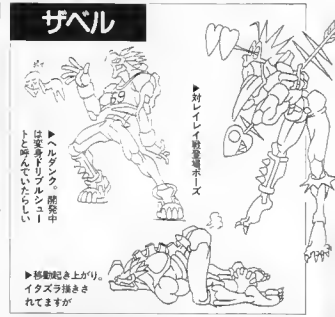


▼ビッグアイスバーン。ほかの場面でも流用されているぞ

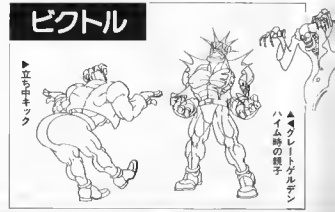
ガロン



ザベル



ピクトル



レイレイ

やられポーズ集

レイレイは特別にやられグラフィックを一挙掲載！









▲剣でお手玉する勝ちポーズの最初の3枚だ





▲時間切れ負けポーズのポン来。頭を抱えて座りこむという動きだ











▶立ち強キック。0・1秒間にこれだけアニメーションをしているのだ



◀これも時間切れ負けポーズのポン。後方を向いて肩をすくめる…服用事と少し似てる？

フェリシア



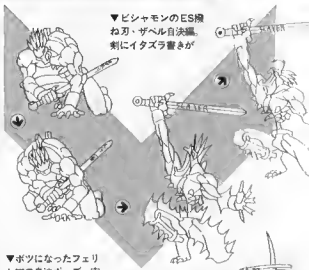
▶三角跳びのポツ・ポーズ。今ではペチャンとつぶれるだけだ

ビシャモン

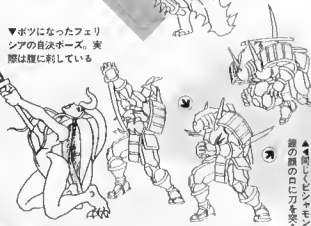


▼壁に隠れて見えない、連ね斬り開始ポーズ。この後落ち武者が出現

自決の小部屋



▼ビシャモンのES操ね刃、ザベル自決編。剣にイタズラ書きが



▼ポツになったフェリシアの自決ポーズ。実際は腹に刺している

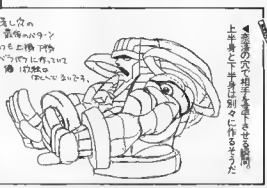


◀刺したビシャモンのポツ自決。腹の口にカを突き立てている

アナカリス



▶ファラオスプリットの下の人、カイピト。ちょっと気色悪いかも



◀表裏の穴で、相手を通下させる瞬間上半身と下半身は別々に作るそうだ

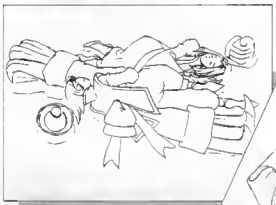
6th PARAGRAPH ドノヴァン レイレイ エンディング下絵集

禁断の扉もこれにて終了。最後であるだけに、新キャラ2人のエンディングの下絵で終わることにしよう。実際のグラフィックと比較するのもまた一興。

ドノヴァン

大きくなったアニタが、某女性格闘家に似てる？











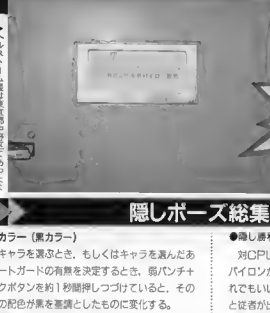
レイレイ

新しい母親の顔が少し不気味に見えてしまう……？





ヴァンパイア ハンター 超情報局



▶ヘルスストーム風は東京都中野区にあったようです。（東京都・特訓一丁）……【情報局長：意外で見かけたこともある？】

情報局長である。正直、今回の情報局は予想以上にネタがあった。しかも、他コーナーに散らばった超情報も、まとめて読めるようにしたので、完全な字だらけコーナーとなってしまった。目を休ませながら読むとよい。

隠しポーズ総集編（写真はカラーページに掲載）

●隠しカラー（黒カラー）

使用キャラを選ぶとき、もしくはキャラを選んだあとでオートガードの有無を決定するとき、弱パンチ＋中キックボタンを約1秒間押しつづけていると、そのキャラの配色が黒を基調としたものに変化する。

●隠し勝利ポーズ（着せ替えモリガン）

モリガンが勝利ポーズをとるときに、パンチ三つかキック三つを押していると（六つ押したときはパンチを優先）、ふだんは見られないポーズをとる。

●隠し勝利ポーズ（鼻息サスカッチ）

サスカッチが勝利ポーズをとるときに、↑＋キック三つを入力していると、鼻息を連発する勝利ポーズをとる。ポーズをとりはじめたら、すぐにボタンを離さないと、シーンを飛ばしてしまうのご注意。

●隠し勝利ポーズ（謎の女性）

対CPU戦のみ。アナカリスが、最終ボスのCPUバイロンから2本目を獲得するとき、EX必殺技（どれでもいい）でKOすると、アナカリスの周囲に王妃と従者が出現する勝利ポーズが見られる。

●隠し勝利ポーズ（CPUバイロン2本目専用ポーズ）

ザベルとビシャモンは、CPUバイロンに勝つだけで、特定の勝利ポーズをとる。また、バイロンの勝利ポーズは2種類ありランダムで選択されるが、CPUバイロンに勝ったときのみ、全身が光るポーズに固定される。

●隠し出現ポーズ

ザベルVSレイレイの組み合わせにかぎり、スタート時のザベルの出現ポーズが「一目ボレ」ポーズに変化する。これは対2P戦、対CPU戦のどちらでもOK。

●隠しEX必殺技（ダイレクトシザーズ）

オルバスが前作カラー（強K色かスタートボタン色）のとき、↓↓＋パンチ同時押しで、前作のしゃがみ強パンチ「ダイレクトシザーズ」を、EX必殺技として使用できる。しゃがみガード不可という点は前作と同じだが、ケズリ効果があり、空中の相手に当たるとダウンさせられる（前作では吹き飛び）など、少しパワーアップしている。

●隠しダッシュ

モリガンのダッシュ移動は、斜め上に飛行していくが、弱Kを押したままダッシュすると、軌道が垂直ぎみに変化する。さらにレバーを入れつづければ、画面外まで飛んでいく。また、ダッシュ中にボタンを離せば、そのまま本来の軌道に切り替わる。

実用編

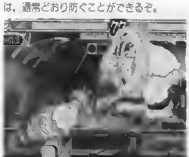
オートガードの部屋

●使えるオートガード

相手を跳び越えた（めくった）キャラは、あらゆる攻撃を空中ガードできなくなる。ところが、オートガードなら、そんな状況でもガードが成立するのだ。

●超使えるオートガード

フォボスのコンフュージョナーを食らって、空中に浮かされている間はガード不能だが、オートガードなら空中ガード可能な攻撃（ジャンプ攻撃、ジェノサイドバルカン、ファイナルガーディアンなど）だけは、通常どおり防ぐことができる。



▶ふかんだまま立ち状態をしている相手キャラと、オートガード特有の星マークに注目。フォボスの攻スンコンボも防げるぞ。

必殺技コマンドの部屋

●タメ系コマンドの謎

同じタメ系必殺技でも、ピクトルはレバーを入れっぱなしにしながらボタンを押さないといけないのに対して、ビシャモンは一度レバーを規定方向に入れれば、ニュートラル＋ボタン押しでもかまわないのだ。

●日曜版のコスモディスラプション

コスモディスラプションのコマンドは←↙↓↘→＋パンチ同時押しだが、じつはキック同時押しでもコマンドが成立する。キック版は、パンチよりも星（爆発）が遠くに出現するぞ。なお、ダメージや前後のスキなどは、パンチ同時で使用したときと一緒。



◀これぞれの操作で画面に仕掛けたところ。右がキック同時押しによるもの

●→↘↓↙←の謎

必殺技打に代表される、

→↘↓↙←（←↙↓↘→）コマンドは、

→↘↓↙（←↙↓↘）というように、普通のレバー操作を省略しても、コマンドが無効にならない。省略できないのは、ブレスオブデス、ブリザードソード、バルキリーターンぐらい。このシステムは、コマンド入力の手間を少しだけ省けるだけでなく、以下のような利用法も考えられる。

①起き上がりと同時に必殺技打を使うときは、→↘↓↙のあとで、レバーを↙に固定しながら、必殺技コマンド特有の「ボタン離し」でコマンドを完成させると、相手が投げ間合いの外に移動しても、別の攻撃が暴発せず、しかもそこへ相手が攻撃をしてきても、そのままレバーがガードで対処できる。

②ザベルが、ESスカルバニッシュを使うとき、最後の←を入力しなければ、イービルスクリームが暴発せずにすむ。ちなみに、→を入れっぱなしにしてからコマンド入力しても、暴発を防ぐことができる。

●同時押しの謎

ES技を使用するには、必殺技コマンドのボタンを二つ以上同時に押せばいい。ところが、デスハリケーンは弱＋中か弱＋強すべて、ビッグスノーは弱＋中の組み合わせでしか、ES版にならないのだ。

ファーストアタックの部屋

●地形効果

ラウンドがはじまって、最初のダメージが相打ちの場合、「FIRST ATTACK」のメッセージは2P側にしか表示されない。これが対CPU戦で、かつ1P側でプレイしているときだと、ボーナス点が入らないのご注意しよう（2P側でプレイしていれば入る）。

●CPUが点稼ぎ

対CPU戦で、ファーストアタックが投げ技だと、メッセージは表示されるが、ボーナス点は加算（表示）されない。ところが、CPUキャラが投げ技でファーストアタックをとったときは、なぜかボーナス点が表示されるのだ。



◀このように、CPU側（ビシャモンだが）にボーナス点が表示される……って、CPUが点稼ぎしようとするのやら

リバーサルの部屋

●ガードキャンセルで2,000点

ドノヴァン、ガロン、モリガン、フェリシア、ビシャモン、サスカッチ、フォボスがガードキャンセルに成功すると、ガードリバーサルが可能となり、リバーサルアタックも認められ、対CPU戦なら1,000+1,000=2,000点が加算される。

●確実にリバーサルがだせる

格の舞は、コマンドのボタンを押しつづけると、行動可能となるたびに技が発動する。ボタンを四つ押していれば、ES版も使用できる。これを、起き上がり、ダメージ、ガードから復帰するときに行なうと、格の舞がリバーサルアタックになる。当然、対CPU戦ならボーナス点も加算されるのだ。なお、同じコマンドのキルシュレッドに、こういった要素はない。

宇だらけの部屋

●昇り空中ダッシュ

レイレイ、ザベル、フォボスで可能。地上にいるとき、レバーを中立→右上→中立→右上と入力すれば、ジャンプ直後に空中前方ダッシュができる。同じ手順で、空中後方ダッシュも可能だ。ただし、ザベルはジャンプ直後だとダッシュ不可だし、フォボスはジャンプの予備動作が長い。そのため、この2人の場合は、遅めにレバー入力するようにしよう。

●連続空中ダッシュ

フォボス専用。まず、ジャンプ中に→↗で空中前方ダッシュ。そして、しばらくレバーを離し、移動が終わる直前に←↖と入力する。このくり返しで、前方→後方→前方……や前方→前方→前方……の連続ダッシュが可能だ。タイミングさえおぼえれば、10回以上もダッシュしつづけるぞ（34回まで確認すみ）。

これを応用すると、空中前方ダッシュ中キック→空中後方ダッシュのヒット&アウェイも可能だ。また、空中ダッシュを使うと、直前に使っていた技が再使用できるので、空中前方ダッシュ強キックを当て、相手のしゃがみガードを誘発し、さらに空中前方ダッシュ強キックで奇襲をかけられるぞ。どちらの連係も、技のモーションが終わる直前まで、レバーを離しておくことを忘れずに。

●連打キャンセルでゲージ急増

スペシャルストックゲージをタメるときに注意したいのが、連打キャンセルで基本技を使用しても、ゲージの基本増加量が加算されないこと。つまり、連打キャンセルでできる弱攻撃を連発（空振り）しているかぎり、ゲージは1ドットも増えないのだ。ところが、パイロンの立ち弱パンチと立ち弱キックは、連打キャンセルをつづけても、ちゃんと基本増加量が加算されていく。15秒ぐらい連打すれば、ゲージが満タンになるぞ。

●ガードされるとゲージが増えない技

攻撃値が4以下の攻撃（髪振乱、バルキリーターン、ESスクリュージェット）をガードした場合、防御側の体力は1ドットずつケズれるが、スペシャルゲージについては、防御側も攻撃側も増えない。

また、攻撃値が5の攻撃（バットスピン、ESミリオンフリッカー、ESオービタープレイズ）をガードした場合、攻撃側のゲージは増えないが、防御側のゲージは1ドットずつ増えていく。

●オプジェの息妻と恐怖

ガロン、アナカリス、フェリシア、サスカッチの専用ステージに設置された障害物。これらは、吹き飛び状態のキャラが当たると壊れるが、プリかったときの衝撃で、確地が一瞬遅くなってしまう。その結果、本来なら回避できる追いうちを食らうことが。

●追いうちキャンセル

アナカリスとフォボスは、追いうちで基本技をキャンセルできるということが確認されている。

必殺技キャンセルが可能な基本技は、追いうちでもキャンセル可能で、アナカリスはしゃがみ強パンチ、フォボスは（空中の相手に対して）しゃがみ弱パンチを当てたときに実行可能だ。

●王様の超高速ジャンプ

ジャンプの硬直は、攻撃以外にも、空中ダッシュ、三角跳び、二段ジャンプで解除できる。アナカリスの空中ガード→二段ジャンプは、ガードポーズのまま飛行する（しかも移動が速い）ので笑えるぞ。

●キャラによって立ちガードできない攻撃

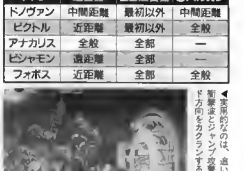
返重器（地上のみ）とジェノサイドバルカン（最初に伸ばした手）は、相手キャラや使う間合いによって、立ちガードでは防げないことがある。

これに該当するのは下表の5キャラ。それぞれ、立ちガードできない間合いが異なるので、表を参考にして欲しい。この表では、密着状態を「近距離」、攻撃がギリギリ当たる位置を「遠距離」、それぞれの中間地点を「中間距離」、どの間合いでもガードできない場合を「全般」と記している。

なお、ES返重器の項目は、飛んでいく普及だけを当てた場合に、どの段階から立ちガード不可かを表わしている（近場ならノーマル版と同じ）。アナカリスとビシャモンは、ジェノサイドバルカンなら立ちガードでも防げるので、表では「ー」にしてある。

●立ちガードでは防げない技と状況

キャラ	返重器	ES返重器	Gバルカン
ドノヴァン	中間距離	最初以外	中間距離
ピクトル	近距離	最初以外	全般
アナカリス	全般	全部	ー
ビシャモン	遠距離	全部	ー
フォボス	近距離	全部	全般



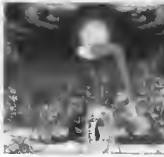
◀実際的なのは、追いつめてから5段の衝撃波とジャンプ攻撃の二段構えで、ガード方向をカクランすることか？

大道芸編

●マルチ・オープニング

対CPU戦で、オートガードの使用回数を残したままゲーム・オーバーにしよう（投げ技やケズリで体力を減らしてもらうか、エンディングまで勝ち進む）。

すると、オープニング・デモでザベルVSレイレイ戦で、食らうべき天雷波をザベルがオートガードしてしまうのだ。この現象は、つぎのゲームをはじめるか、オープニングが何回かループして、残したオートガードの回数を使い尽くすまで継続される。



◀ガードマークの点に注目。ザベルとケーム・センターで確認してほしい

●色ちがいデモ

対CPU戦でエンディングまで到達した場合、そのあとの対戦デモ（タイトル画面のあとに表示されるデモ）に登場する1P側のキャラは、さきほどプレイしていたキャラと同じボタンの色になる。

●ウキウキ勝利ポーズ

制限時間が0になる直前に、コンフュージョナーを空中の相手に当てる。すると、相手キャラが浮いたまま勝敗ポーズをとるのだ。また、ジャンプ攻撃をコンフュージョナーと相打ちさせてフォボスをKOすると、勝ったキャラが空中で勝ちポーズをとるぞ。



◀さきほどした、ヒット直後に勝敗がつかない、相打ちが永遠に繰りしまうのの応用

●オートガードモードでチェーンコンボ?

オートチェーンによる連続技で相手をKOすると、本来なら「PHIT AUTO CHAIN」と表示されるところが、「? HIT CHAIN」と、なぜかチェーンコンボ扱いになってしまうのだ。それだけ。

●ビーム耐性

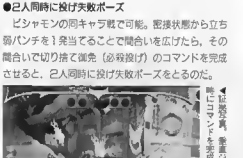
前作とちがい、ビッグブランチで凍ったキャラには、ES版を含めたビッグスノーが当たらない（スリ抜ける）ようになった。ただし、同じ冷気攻撃でも、ESビッグタイフーンやビッグフリーザーはヒットする。

●王様のうそコンボ

ファラオマジックと相打ちになると、相手キャラはしばらく気絶してしまう。その後、相手に攻撃を当てると、ファラオマジックで当てた呪文（攻撃）のぶんだけ、コンボ数が増えるのだ。この相打ちを何度もくり返せば、そのつどコンボ数が蓄積されていくぞ。じつは、前作でも可能。

●2人同時に投げ失敗ポーズ

ビシャモンの同キャラ戦で可能。密接状態から立ち弱パンチを1発当てることで間合いを広げたら、その間合いで切り捨て御免（必殺投げ）のコマンドを完成させると、2人同時に投げ失敗ポーズをとるのだ。



◀試験空間、垂直ジャンプして、屋根と同時にコマンドを完成させるといいだろう

●声変わりモリガン

モリガンが1本目を獲得するとき，空中ダークネスイリュージョンでKOするとき，勝利ポーズの「あははは」が無言になる。同様に，地上ダークネスイリュージョンでKOし，2本目をとると，勝利ポーズの「また出直しといで」が「あははは」になる。当然，ボタン三つ押しで，勝ちポーズを指定したときは，この現象が見られない（聴けない?）。

●BGM変更

エンディングのあとで，スタッフ・ロールになるときに，プレイヤー（使用キャラ）側のレバーをいれかの方向に入れておくと，スタッフ・ロールのBGMが変わる（フェリシアの「いくよー！」がイントロ）。

ちなみに前作では，同様の状況でキックボタンを押しつづけることにより，同じ曲を聴くことができた。

●みてくれみてクロ

オルバスの専用ステージにおいて，アクアスプレッドで水柱を発生させると（相手にヒットしたかどうかは関係なし），1／4の確率でカエル（＝Sロオルバス）が出現する。

●勝っても自決，負けても自決

ビシャモンの体力が少ないとき，ESi投げ刃との相打ちでビシャモンが負ける（KOする）と，相手キャラは勝ったにもかかわらず，ヒット効果の自決ポーズをとってしまう。ビシャモンの同キャラ戦で，密接してESi投げ刃を同時に使うとやりやすい。



▲体力が残っているのに，自決してしまう。このあと，サスカッチはダウンしてから起き上がり，勝利ポーズをとる

総力特集・ドノ様の野望

●脱皮

アナカリスVSドノヴァン戦で，チェンジイモータルのガード後，ESミイラドロップで反撃すると，ドノヴァンの残像（?）が発生する。



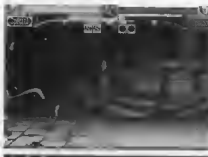
◀うかされてしまったにんの調尊が変化したのだろう，そんなわけはない

●魔剣・ダイレクトがサビる

ドノヴァンの同キャラ戦で，一方がキルシュレッドで剣を飛ばしてから受け取る前に，もう一方がライトニングソードを当てる。そして，消しズミ状態（茶色に変色）のドノヴァンに，立ち弱パンチ（or中パンチ）を当てると，ドノヴァンの配色はもとにもどるが，剣の色はそのままなのだ。ただし，ドノヴァンが行動可能になると，剣も本来の色にもどる。

●画面上のキャラが消える

2本目をパーフェクトで獲得したとき，勝者のドノヴァンが画面端にいると，勝利ポーズの関係で，自分と相手キャラの姿が画面外に消えてしまう。



◀そして，誰もいなくなった

●最少コンボ

使用キャラをドノヴァンにし，相手キャラ（誰でもいい）と密接してから，弱攻撃（どれでもいい）→立ち強パンチのチェーンコンボを使うと，立ち強パンチが相手の身体をスリ抜けてしまうのだ。まったく同じ間合いから立ち強パンチを単発使用したときや，中攻撃からつなげたとき，武器なし状態のときは，ちゃんとヒットするのだが……。

●ガードキャンセルならぬキャンセルガード

チェンジイモータルの攻撃後（下降中）に，空中ガード可能な攻撃を受けると，技の動作中であるにもかかわらず，強制的に空中ガードが発動する。なお，オートガードモードの場合，この現象が起きても，オートガードの使用回数は減らない。現時点で，こうした現象が確認されたのは，この技だけだ。



◀地面に着地したときは完全無敵になるが，地上中は無敵効果のチェンジイモータル

◀だが，空中ガード可能な攻撃なら，このように技の動作を中断して自動ガードする

EX怪現象の部屋

東京・五反田に本部を持つ「毎日ムリせずラクしようの会（略してMMR）」は，パソコン通信の「闘いトウモロコシ・フォーラム」で，マイクロ波による全人類総洗脳計画の存在を知った。

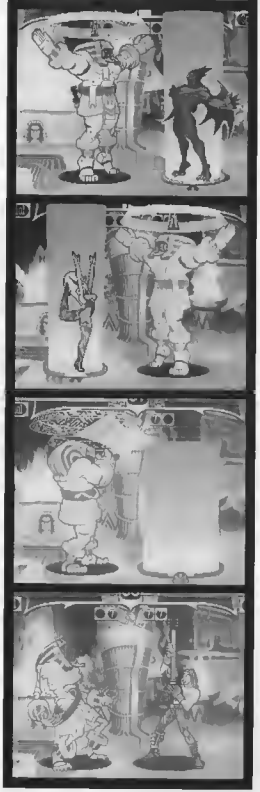
そこで我々は，その計画を阻止するため，メキシコの遺跡を訪れた。この遺跡には，古代マヤの高度文明が結集されており，守護者<ガーディアン>と呼ばれる衛兵たちが，いまなお内部にたたずんでいる。

そこで，我々は見てしまった。守護者こと「フォボス」が，開発中バージョンのように合体攻撃しているところを――。これが，その証拠写真だ。



◀やりかたは秘密。ヒントは同キャラ対戦

ファラオ3分間悪魔合体



OPENING TITLE













PLAYER SELECT 1





DONOVAN STAGE (UNKNOWN)



LEILEI STAGE (CHINA)















DEMITRI STAGE (RUMANIA)

















GALLON STAGE (ENGLAND)





VICTOR STAGE (GERMANY)

















ZABEL STAGE (AUSTRALIA)











MORRIGAN STAGE (SCOTLAND)













ANAKARIS STAGE (EGYPT)















FELICIA STAGE (U.S.A.)



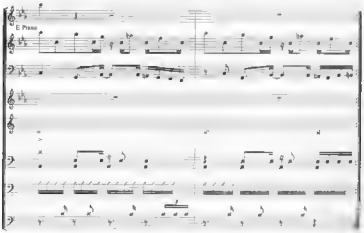












BISHAMON STAGE (JAPAN)





AULBATH STAGE (BRAZIL)







SASQUATCH STAGE (CANADA)



















PHOBOS STAGE (MEXICO)

















PYRON STAGE (HELL STORM)










Pitch Bend


E Guitar
Synth 2


Strings


Synth 3
Pitch Bend


Syn Lead

STAFF ROLL 1


♩=126
Piano
Synth Voz
Strings
Synth Bass
Drums
Triangle
Elec.Perc
Hand Clap
High Q

この本でしか知ることのできない情報満載!! A5判の高密度攻略本

オール・アバウト・シリーズ大好評発売中!!

Vol. 9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編



■1,480円/320ページ(カラー96ページ)
対CPU戦＆対2P戦の攻略法がメイン。なかでもCPUとツキ、黒子と闘うときの完全攻略法は、実用性高し。そのほかにも、全キャラのボーズ＝エンディング集、開発スタッフ・ロングインタビュー、ネオジオCD版のちがい、読者投稿コーナー、千葉麗子インタビュー、全曲楽譜集なども掲載。

Vol. 8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編



■1,480円/272ページ(カラー12ページ)
対戦格闘ゲーム史上初の上下巻構成を実現。ゲーム・システム完璧解析はもちろんのこと、タイム・チャート付き必殺技ガイド、15時士オフィシャル・ストーリーなどを掲載。開発者の落書きや隠笑イラストを集めた「隠匿の章」も大好評。「真サムスピ」フリークは必読の一冊。

Vol. 7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■1,400円/272ページ(カラー96ページ)
システム解析や対CPUも対2P戦の攻略法にはじまり、徹底研究委員会では、係方が真ケンの相手をイッキにKOさせるコンピネーション(連続・裏上行き連続技)を全24キャラ、ぶん紹介している。空中風車加や空中飛燕乱舞のやりかた、も独占掲載。大人気の主人公・草薙 京の秘蔵イラストも大量に収録。

Vol. 6 ALL ABOUT ヴァンパイア



■1,400円/272ページ(カラー96ページ)
「A.A.ヴァンパイア ハンター」を読む前に、基礎知識としておさえておきたい1作「ヴァンパイア」のすべてを網羅した一冊。強ページにより、視覚的要素を強調した内容に。おなじみの攻略法やシステム解析に加え、開発者インタビューや設定資料「ダークストーカーズの秘密」を掲載。

Vol. 5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



■1,300円/240ページ(カラー96ページ)
システム解析、対CPU戦、対2P戦の攻略法といった基本的な内容に加え、メーカーとA.A.シリーズ編集部共同制作の「A.A.格闘検定」など、この本でしか読めないマニアックな情報も載っている。代表的な技の当たり判定を紹介した「知られざる当たり判定の世界」も非常に好評だ。

Vol. 4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■1,380円/240ページ(カラー96ページ)
内部設定データをもとに、基本システムをくわしく解説。そのほか、攻略法やメッセージ一覧、さらにナゾの☆置手真やニセ龍虎乱舞、伝説の超タフマン人といった隠笑情報も。オリジナルアニメ「龍虎の拳」の絵コンテや、全曲楽譜集といった企画ページも。ファンにはうれしい。

Vol. 3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■1,300円/240ページ(カラー96ページ)
システム解析、技の性能データ(必殺技コマンドのタメ時間まで書いてある)などの攻略感分だけでなく、開発者インタビュー、隠れキャラの出現条件、エンディングの分岐条件、テレビCMといった開発情報を幅広く紹介する、全曲楽譜集と、テレビアニメ「餓狼伝説2」の絵コンテも掲載。

Vol. 2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■1,200円/160ページ(カラー112ページ)
「世界一のぷよぷよになれ」を合い言葉に、ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。登場キャラ紹介＆性格分析、開発者インタビュー、専門用語辞典、全曲楽譜のほか、ドキュメント小説「バトル・オブ・ぷよぷよ」を特別掲載。なお、「A.A.ぷよぷよ通」も近いうちに発刊される予定。

Vol. 1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■1,400円/208ページ(カラー112ページ)
「ストIIターボ」「餓狼2」「ワーヒー2」「ファイターズヒストリー」「龍虎の拳」「ヤックルヘッズ」「マーシャルチャンピオン」など、計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのシステムや攻略法にはじまり、エンディングまで徹底的に紹介する。「ワーヒー2」の開発手記を特別掲載。

近日発刊予定

Vol. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



ネオジオ・ユーザー待望の一作。テミリなゲーム解析をベースに、「餓狼3」をさまざまな角度から分析する。もちろん、A.A.シリーズでしか読めない情報も満載。いましばらく待て。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

①コミックやコンピュータ関連誌を多く扱っている書店に行く。店によっては、ゲーム攻略本のコーナーではなく、コンピュータ雑誌のコーナーに置いてあることも少なくないのでご注意ください。
②結ぬりの書店で「電波新聞社の『オール・アバウト・×××』を取り寄せてほしい」と頼む。1～2週間かかるが、追加料金なしで入手できるし、それ以降のナンバーが入荷される可能性も高い。
③電波新聞社(大代表：03-3445-6111)に電話し、出版販売部につないでもらう。そして、ほしい本の名前(オール・アバウト・×××)と、自分の住所と電話番号を教えれば、"ブック急便"で2～3日以内にキミの家に届けられるぞ。代金は本の価格＋380円(送料)の若干いただ。

VAMPIRE HUNTER STAFF

CAME DESIGNER
OHN
NOHAH

SOUND DESIGNER
T.Kawakami "T.K.NY"
Kajino Toshio

MUSIC COMPOSER
ANACHEY "TAKAPON"
Hideki O.K
Akari.K -Lemon-

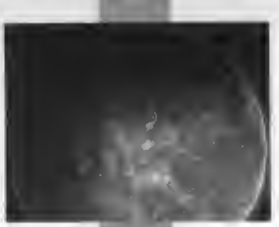
OBJECT DESIGNER
KURI
TANUKI
IKUSAN Z
TAKASHI HAYASHI
Shibata HIROSHI
KITASAN
MIZUHO
O
THE WHO
KIMO KIMO
SHISUI
YORIO
Z666
PEI
MIZUPYON
G.KAMINA
CHUNKICHI
TSUYOSHI
KAMAMESHI
"KOUDA" Isl.B
YANAGI KAGEROU
YOSHIOKA
DEKAO
KICK
SYUUCHAN
KIDAI
KOZUCHI
DELTA

SCROLL DESIGNER
KYO
TAMACHAN
MOTOKAZZ.S
AYA

PROGRAM DESIGNER
PANDA
T J
ODAWARA HASSSSSSY
Mo.SUZUKI
MIN
ITTETSU
TSUNA HAYAHIDE
HERO HERO
HDO
TORA PAPA&YUME
&HIDE MAMA

PRODUCER
KIHAJI-O

SPECIAL THANKS
POO
SPIKEY
MUCCHI
ALEX JIMENEZ(CAPCOM USA)
Mr.SHIRAIWA
AND
CAPCOM ALL STAFF



ALL ABOUT VAMPIRE HUNTER STAFF

編集チーフ
山下 章
（スタジオベントスタッフ）

編集
山中直樹
大出綾太
仲 みゆき
中村京子
（以上、スタジオベントスタッフ）

制作スタッフ
小石朋仁（技表担当）
石井弘一（対戦担当）
板場利光（CPU戦担当）
安部理一郎（アナカリス担当）
日向野友紀（CPU戦協力）
池田哲也（対戦協力）
増山基史（CPU戦協力）
西部雅子（編集協力）
開田清隆＆倉元一浩（編集協力）

デザイン
鈴木雅彦（Graph House）
萩 ふく子
ロゴス

写植
JC²

印刷
奥村印刷㈱

製本
㈱堅省堂

協力
㈱カプコン
㈱キューワインターナショナル

SPECIAL THANKS

㈱カプコン『ヴァンパイア ハンター』開発チーム
㈱カプコン広告宣伝部御一同

制作
マイコンBASICマガジン編集部

発行所
㈱電波新聞社

●本創りというのは不思議なもので、制作中は「もうこんな無理なスケジュールで二度とやらないぞ」とか思っていても、メーカーの開発スタッフのかたに「この前の本、良かったですよ」と言われたり、読者からのアンケートに「この本は私の一生の宝物にします」と書かれていたりすると、地獄のような日々のことを忘れ、また新たな創造がメラメラと湧き上がってくる。今回も、ツラかった1か月半を忘れられるといいなあ。 **（山下 章）**

●今回のシステム解析は、注釈つきということもあり、いまさて触れられなかった事項や、細かいデータを紹介できた。資料を洗い直したり、内部データを調べるだけで数十時間も費やしたが、コーナー担当者なりの目標は、達成できた気がする。 **（山中直樹）**

●最強の技表と連続技を目指した私にオゾム様がささげたものは、最凶のデータ収集作業と、2か月近い泊り込み作業と、前作『ヴァンパイア』のA.A.制作時につづいてまたも手術されたことと、神経性胃炎の再発でした。「あと1分、それが肉体の限界だ」。 **（小石朋仁）**

●いろいろな状況下での、各キャラの可能性をたくさん取り上げてみました。かなり限られた条件でしか使えない戦法とかも載っているので、脱に自信のあるかたは試してください。ただし、それを習って負けたとかいうお八ガキは御遠慮ください（笑）。 **（石井弘一）**

●「CPU戦攻略」はいかがでしたか？なるべく初心者にもわかりやすいようにくわしく書いたつもりです。各技の写真や資料、楽譜などが目的で本書を買った「ふだんあまりゲームをしない人」も、ぜひ攻略記事にも目をとおして、プレイしてみてくださいね。 **（板場利光）**

●もぉ、なんていうかぁー、アイヤーってかんじぃー、みたいなぁー、（女子高生風レイレイ）。 さて、従来から面積已倍、厚さ1.3倍となり、仕事量は7倍、疲労度11倍（当社比）となった「A.A.ハンター」。でもぉー、それも運命なのかなぁーって思ったりぃー（しつこい）。 **（大出綾太）**

●とったアタリ（ワクに収まるよう、比率を合わせた写真のコピーを貼りこむ作業）が1,500点を越えた。みんなもこの本で、普段は見えないキャラの表情を楽しんでね。 **（中村京子）**

●ゲーム・センターで、"フォーン!!"連発「もう誰も私を止められない」とばかりに息を切らせながらガロンを使っていたら、幼稚園ぐらいの男の子が、母親とともに近寄ってきて「ママ、このワンちゃんうるさい」だって。クゥ〜ン……。

というわけで①「ハンター」のポスターを30名、②卓上カレンダーを30名、③パンフレット（P.18）を20名のかたにプレゼントします。アンケート・ハガキで応募してね（〆切は7月31日消印有効）。強引で固定だったかしら？ **（仲 みゆき）**









マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター
1995年6月30日第1刷発行　定価2,500円(本体2,427円)
© 1995 Printed in JAPAN
スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電話　(03)3445-6111
振替　東京5-51961
印　刷　奥村印刷㈱　製本　㈱堅省堂
※本書の内容を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。落丁・乱丁はお取り替えいたします。









ALL ABOUT VAMPIRE HUNTER

CAPCOM

©CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED. ©CHARACTER ©CAPCOM 1987 1988, 1991, 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

アイコンBASICマガジン別冊 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター 一九九五年六月三十日発行 電波新聞社 定価(本体一九四五円)

STREET FIGHTER ZERO

ストリートファイターZERO 新登場!

●<スーパーコンボレベルゲージ>の採用で戦略性が更にアップ。●<イージースーパーコンボ><オートガード>で上級者に挑め。

●新テクニック<ゼロカウンター>でガードから一瞬で反撃だ。







画面は開発中のものです

CPS II 第11弾

CAPCOM FAX 情報 03-5950-4820

最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!

※ご利用料金は、1回当たり約200円です。

好評発売中

STREET FIGHTER II

ストリートファイターII'

●発売ちょこ日 日本テレビ系列2陣ネット

●毎週月曜日 18:00~18:30放映

株式会社カプコン

<カプコンソフト情報>

大阪/(06)946-6858 東京/(03)3340-0718 札幌/(011)281-8834

仙台/(022)214-6040 名古屋/(052)571-0423 広島/(082)243-6264

松山/(0899)34-6756 福岡/(092)441-1551

※電話番号は、よく確かめてお掛け間違いのないようにして下さい。

●アーケード営業戦略部/〒540 大阪市中央区内平町3丁目1番3号

●アーケード東日本営業部/〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル3階)

定価2,500円(本体2,427円) 雑誌18362-06 T1018362062504